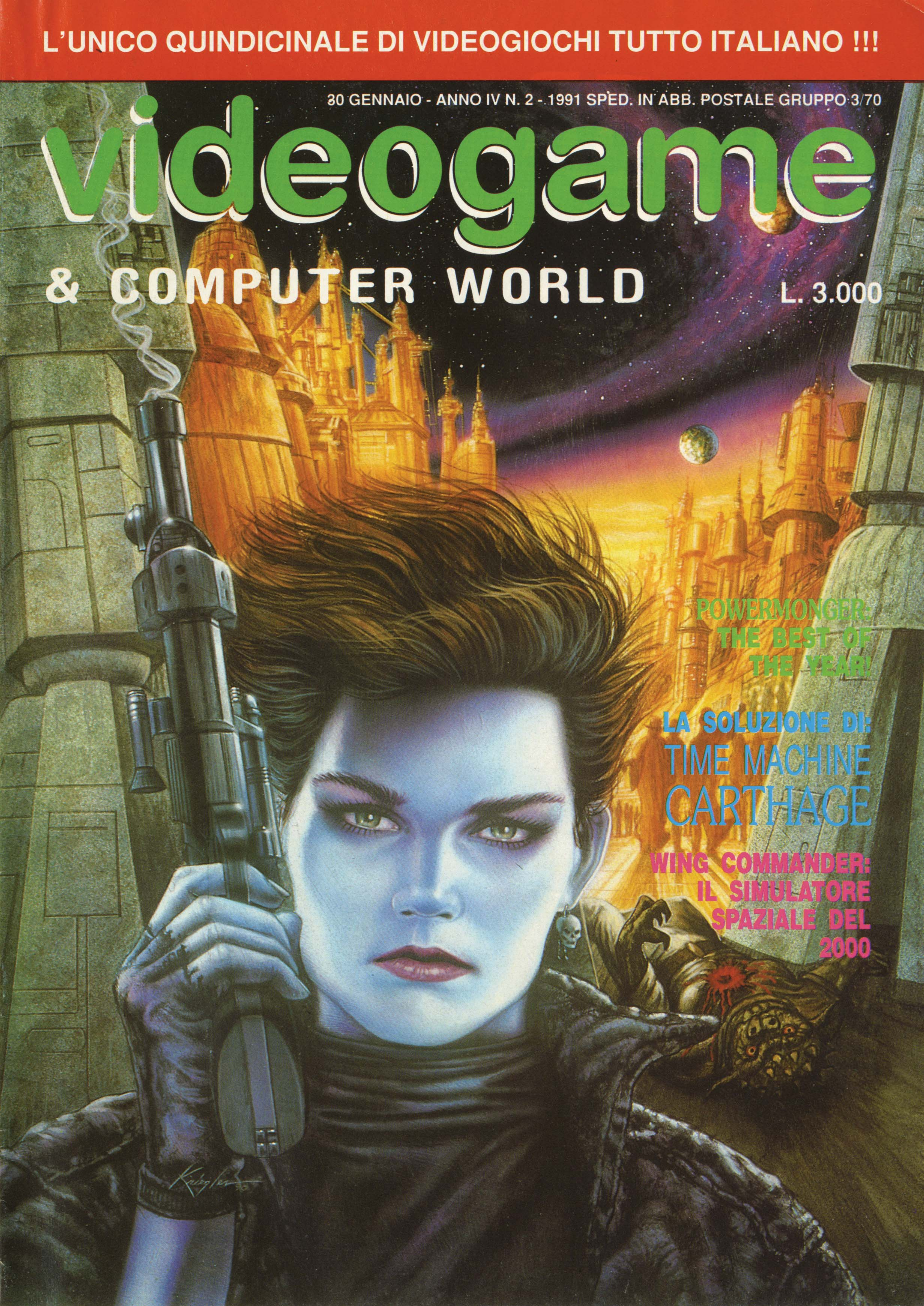


L'UNICO QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI TUTTO ITALIANO !!!
30 GENNAIO - ANNO IV N. 2 - 1991 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70
videogame
& COMPUTER WORLD
L. 3.000
POWERMONGER:
THE BEST OF
THE YEAR!
LA SOLUZIONE DI:
TIME MACHINE
CARTHAGE
WING COMMANDER:
IL SIMULATORE
SPAZIALE DEL
2000

VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397/9303556** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 **- Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% In copertina: HARD NOVA by EA

SOMMARIO

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91

Il QUICKJOY INFRARED è il nuovo joystick senza filo prodotto dall'immancabile SPECTRAVIDEO. Munito di autofire e di un "filo" lungo quanto si vuole (il sensore infrarosso offre un "range" massimo di 10 metri circa - se riuscite a vedere ancora il monitor!), viene venduto per AMIGA, ATARI ST e - COMMODORE 64/128 a 30 sterline (il prezzo in lire non si sa, visto che non lo importa ancora nessuno!). Particolarmente simpatica l'impugnatura anatomica a pistola ed il design.

I dischi scenario del KICK OFF stanno finalmente per arrivare. Si tratta di TATTICHE DI VINCITA, RITORNO IN EUROPA, GIGANTI D'EUROPA E SUPERLEAGUE. Nel primo troviamo 10 nuove tattiche che tengono conto della posizione di attacco o difesa della squadra che le adotta. Il secondo ed il terzo presentano alcuni campionati europei come, la Coppa Europea, Coppa Dei Campioni, Coppa Uefa, Coppa V.G.F.A., con tutte le principali squadre, curate sin nei minimi dettagli per assomigliare il più possibile a quelle reali. In Superleague troviamo infine un intero campionato di quattro divisioni con 24 team in ognuna di queste, promozioni e regolamente supplementari. Mentre questi data disk aggiuntivi stanno per arrivare in versione AMIGA e ATARI ST, nulla ancora è stato deciso per l'eventuale, ed annunciato, Editor capace di modificare i nomi dei giocatori in ogni KICK OFF.

I signori che vedete nella foto (non li avete riconosciuti? Vergogna!!!) sono nientepopodimeno che KEN e ROBERTA WILLIAMS, alias Mrs e Mr. Sierra in persona! Beccati al volo ad un party oltreoceano ci hanno rivelato l'imminente pubblicazione di HERO'S QUEST 3 (ribattezzato ed inserito nella saga di QUEST FOR GLORY), THE RISE OF THE DRAGON e HEART OF CHINA. Il tutto per le iniziali versioni MS/DOS nei primi mesi del 1991!

La CINEMAWARE si è ufficialmente impegnata a produrre la versione CD del suo stupendo TV SPORTS FOOTBALL, iniziando così una lunga (speriamo), conversione dei suoi più famosi best seller per il COMMODORE CDTV ancora in "grembo" ai produttori anglosassoni. Presentato al CES nel settembre dello scorso anno, il lettore CD Video interattivo della Commodore non è ancora stato commercializzato al fine di garantire ai moltissimi potenziali acquirenti una validissima dotazione e supporto di software "interattivo". Nel "calderone" Cinemaware bollono già in pentola il TV SPORTS BASEBALL (realizzato solo ed esclusivamente per il CDTV), IT CAME FROM THE DESERT e DEFENDERS OF THE CROWN.



Il Quickjoy Infrared



I capostipiti della Sierra



Arrivano i Data Disk per Kick Off 2



Il CDTV Commodore

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Un saluto a tutti, massa di disgraziati!
Questa lettera è stata concepita a mo' di cartellino giallo, cioè è un'ammonizione! State puniti e pentitevi...ma di che? Ah, già... mi riferisco alla posta del numero del 30 novembre e precisamente alla lettera dell'atarista Danilo Donati. Cito testualmente: "Stando a quel che dice il mio rivenditore, Turrican non uscirà per Atari, è vera questa affermazione?" E voi gli avete risposto che no, Turrican non sarebbe mai uscito per ST.
ma che cavolo dite, branco di somari! Turrican è già uscito su ST da almeno 3 mesi! Ma ce l'avete un ST in redazione? E già che sono in vena di insulti, perchè non la smettete di pubblicare lettere palla come quella di Andrea Bardolino?
Rispondetegli privatamente e, sempre privatamente, ditegli che il "sistema" migliore per lui è di buttarsi giù da una rupe bella alta!
Giusto ora mi accorgo che avete fatto un'altra somarata, risposta a Silvio Armati, Atarista, "SIDEARM" non esiste..." la vostra nonna, forse non esiste, SIDEARM è uscito da 3 anni! UNDERSTOOD?
Compratevelo l'ST e poi parlate!
CIAO ANIMALI FEDERICO BICINI PERUGIA

Tanta superbia, insofferenza, insolenza e cieca incapacità di pensare, meditare e POI parlare, starebbe forse meglio in un programma televisivo con Funari, non ti sembra, caro "Animale" Federico?! Se infatti avessi sforzato un attimino le poche cellule di materia grigia che il continuo smanettare ti ha risparmiato (non sono fino a quando), ti saresti forse accorto che i programmi da te citati, nelle relative versioni, non sono ancora apparsi, o addirittura mai, in confezione originale ai tempi della nostra risposta. Da qui, innegabile scaturisce l'amara realtà che si tratta di copie pirata di cui tu, a quanto pare, ti intendi moltissimo. Dato che la nostra pubblicazione non si basa sui classici fumi senza arrosti, non solo a parole, a che pro avremmo dovuto indirizzare gli ignari lettori all'acquisto di prodotti privi di alcuna garanzia, facendoci poi la figura barbina che già altri "esperti" di altre "riviste" sono soliti fare?! Stendiamo poi un velo pietoso su questa continua critica alle lettere degli altri che, chissà perchè, sono sempre più stupidi, ignoranti ed incompetenti: prima di guardare nella bisaccia altrui sarebbe meglio osservare ben benino la propria! Impara a pensare e poi comprati l'ST!

Spettabile redazione sono, con mia moglie, un nuovo e felice PC "IBMmista". Seguo la vostra rivista da soli due numeri, e sono a scrivervi per quanto letto nell'angolo della posta. Mi riferisco alla richiesta di aiuto del Sig. SINIGOI riguardo al gioco "AVVENTURA NEL CASTELLO": per aprire il libro dell'alchimista usa la cornamusa, poi prenditi il gatto (BIG MEOW ti dice qualcosa?) e vai nella stanza a chiocciola che porta al cunicolo della biblioteca, digita "BASSO" e....buon divertimento! A proposito come fai ad uscire dal labirinto magico e arrivare alla torre? Noi (io e mia moglie) abbiamo fatto quasi tutto il I piano e tutto il Sotterraneo.
Un'altra cosa, essendo un ragioniere, ed avendo una mia azienda, vorrei tralasciare la contabilità manuale per avviarla con elaboratore. Gradirei quindi sapere quali programmi (con istruzioni in italiano) sono disponibili attualmente sul mercato e la lista dei negozi che probabilmente li tengono in Piemonte/Lombardia.
Ultima domanda: STORMOVIK (quello della pubblicità sulla copertina di fondo della vs/rivista) è un buon simulatore, diciamo all'altezza di F16 AT o F16 COMBAT PILOT, o meglio ancora di F14 TOM CAT?). Complimentoni per la riuscitissima rivista, che mi ha letteralmente conquistato, sia per le foto dei giochi proposti, sia per l'obiettività della recensioni, passo a ben distintamente salutarVi:
MARCO CAMBIASO VERCELLI

Carissimo Marco e Gentile Signora,ringraziandoti per la precisazione riguardante l'avventura, passiamo a rispondere ai tuoi quesiti. 1) Se visiti il Commodore Point più vicino o, semplicemente, il negozio più comodo ove puoi trovare prodotti C.T.O. riceverai il catalogo completo dei gestionali, interamente realizzati in italiano per il PC, distribuiti e marchiati C.T.O.
Se poi sfogli qualche numero arretrato di VG&CW troverai moltissime recensioni a tale proposito.
2) Stormovik viene realizzato come un simulatore molto "giocoso"; tralasciando per un attimo la superba impostazione grafica e l'altissima carica di interesse, potremmo sconsigliartelo qualora tu fossi realmente interessato a simulazioni più tecniche e dettagliate. Grazie dei complimenti!!!

Spett.le Redazione, sono Borra Fabio e ho 11 anni. O avuto l'opportunità di sfogliare la Vostra rivista ed io, che attualmente possiedo un computer Amiga 500, vi chiedo cortesemente di inviarmi un catalogo videogiochi adattabili al mio computer con le rispettive caratteristiche: grafica, suono, giocabilità e il costo. Ringraziandovi anticipatamente vi porgo i più cordiali saluti.
P.S.:Complimenti per la rivista. Continuate così Bravi!!!
CIAO
BORRA FABIO SALERNO

Caro Fabio, ciò che tu ci chiedi richiederebbe un lavoro di mesi e mesi d'impegno, risultante, senza alcun dubbio, in una corposa enciclopedia del videogame. Non possiamo far altro allora che consigliarti di leggere a fondo tutti i numeri di VG&CW per evidenziare i prodotti migliori per il tuo computer. Se proprio lo desideri, potresti richiedere un catalogo specifico alla Leader di Varese (tel.: 0332 / 212255) o il "famoso" Compendio edito dal negozio Pergioco di Milano (tel. 02 / 874580-874593).
Ciao!

Cara redazione, sono un possessore di un Amiga 500 e vi ho scritto per porvi alcune domande:
1) Quando uscirà la conversione del gioco Last Battle ispirato al cartone animato Ken il guerriero, per Amiga?
2) E' uscito il gioco WWF Spotlight? Se si potete dirmi il relativo costo e che cosa ne pensate?
3) Qual'è la migliore avventura pubblicata da voi per Amiga? E il migliore simulatore di volo?
4) Avete già parlato del gioco da tavolo Heroquest della MB? Se si, su quale numero?
5) Perchè non riproponete la mitica Hit Parade?
6) L'Amos è adatto anche chi, come me si vuole affacciare per la prima volta a questo genere di programmi?
HOLA HOLA !!!!!!

Caro Hola Hola (hawaiano forse?!), ecco le risposte!
1) Forse mai!
2) Di Wrestling per Amiga non v'è alcun programma, almeno per quanto riguarda l'importazione "legale" e garantita. WWF Spotlight dunque non si è ancora visto - sorry!
3) Dunque, noi di avventure non ne abbiamo mai pubblicate: al massimo ci siamo limitati a recensirle e a risolverle! La migliore è comunque (per Amiga), l'attualissima Elvira Mistress Of The Dark. Per quanto riguarda i simulatori i piatti della bilancia pendono ugualmente per F16 Falcon (Spectrum Holobyte) e per F-19 Stealth Fighter (Microprose).
4) Sì, la recensione di Hero Quest e di Advanced Hero Quest sono già apparse, rispettivamente, sui numeri 17 e 18 del settembre 1990.
5) Come già abbiamo avuto modo di spiegare, la classifica è difficile a realizzarsi perchè è pressochè impossibile basarsi su dati di vendita reali e verificati, nonchè sulle effettive preferenze dei lettori. In più c'è, inutile negarlo, il parallelo mercato pirata quindi, come vedi, è proprio impossibile parlare di Hit!
6) Sì, è fatt proprio per gente come te!
Ciao!!

Spett.Redazione, sono un undicenne possessore di Amiga 500 compro da pochi mesi la vostra superfantamaxirivista e sono rimasto contento di tutto sopratutto per la soluzioni delle adventure pubblicate.
1)Vorrei sapere se c'è qualche Cheat-Mode per "Colorado e The Running Man"
2) Vorrei sapere che mi consigliaste qualche bella avventura oltre: Leisure Suit Larry 1-2-3, Space Quest III, Operation Stealth, Future Wars e Zak.
3) Voi sapete la soluzione di "Time Machine"?
4) Mi consigliereste il miglior arcade su Amiga?
5) A Larry 2 sono arrivato quando bisogna arrampicarsi sulla liana sapete come si procede?
6) Esistono giochi della Sierra in italiano?
7) Quando uscirà "Int. Champ. Wrestrling?
8) Esiste un gioco di Braccio di Ferro?
9) Vorrei comprarmi l'Action Replay, è sicuro che da Cheat-Mode a tutti i giochi ?
10) Esiste un disco ausilio di vari giochi con spiegazioni in italiano?
11) Quando usciranno:Final Fight, Aliens, Low Blow e Neuromancer?
LA SCOLA WALTER BARI

Caro Walter,
1) No, per nessuno dei due giochi!
2) The Secret Of Monkey Island, Elvira Mistress Of The Dark, Codename:Iceman e Colonel Bequest.
3) Sì, appare proprio in questo numero!
4) Al momento, parlando di conversioni, diremmo Golden Axe.
5) Sì, nella nostra soluzione apparsa sul numero 6 del luglio-agosto 1989 - vuoi l'arretrato? Telefona in redazione!
6) No!
7) Forse mai!
8) No!
9) No, non su tutti!
10) No, almeno in originale!
11) Neuromancer e Low Blow stanno per uscire, Final Flight non si sa e... che gioco è Aliens?! Forse Alien VS Predator?! Se sì, ci vorranno ancora parecchi mesi! Ciao!

Carissima redazione VG&CW è da molto tempo che vi seguo costantemente, correndo in edicola ogni quindici giorni. Per prima cosa volevo complimentarmi con voi per la vostra ottima rivista, ma che dico ottima superlativa. Io la ritengo molto utile per gli amatori dei computers in genere perchè aggiorna sui nuovi acquisti o sulle nuove tecnologie avanzate importate dai paesi esteri. Volevo farvi un paio di domande.
1) Ho saputo che tutti gli Amiga hanno una scheda diversa che carica alcuni giochi e altri non gli accetta.
Io purtroppo sono stato sfortunato e ho beccato un Amiga che non ne carica parecchi. Vorrei sapere se ci può essere un sistema per farli caricare tutti senza problemi.
2) Secondo voi, come grafica gioco effetti sonori, su un Amiga è meglio GHOST'N GOBLIN o GHOULS'N'GHOST? CORDIALI SALUTI CONFALONIERI MATTEO CAVALLASCA

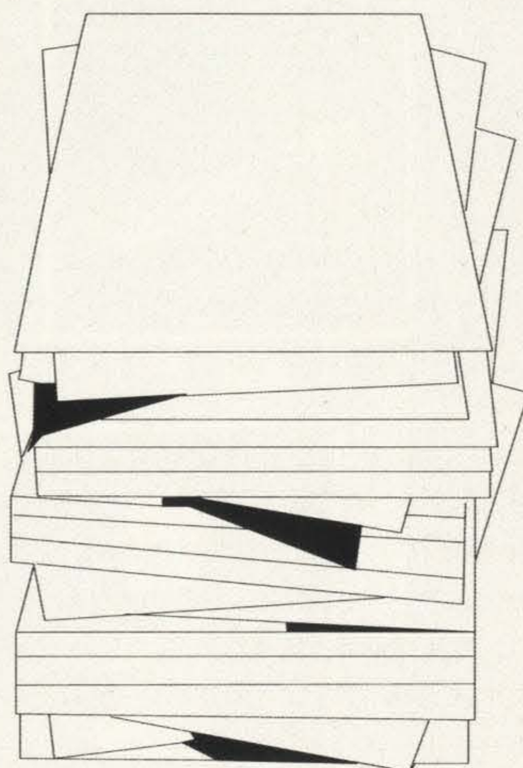
Caro Matteo,
1) Il problema a cui ti riferisci è la presenza in ROM del Kickstart 1.3 o 1.2 che causa appunto parecchi problemi di compatibilità con tutto il software pubblicato sino ad oggi per Amiga. Non ci sono, al momento, soluzioni: devi dimenticarti dei programmi che non riesci a caricare o sobbarcarti l'onere ed il rischio di sostituire il sistema operativo del tuo computer con uno analogo che non dia problemi (i nuovi modelli Amiga infatti sono stati in parte "sistemati"). Ciò potrebbe tuttavia crearti non pochi problemi a livello tecnico e di assistenza.
2) Sono belli tutti e due, ma forse il migliore è il secondo. Ciao!!

Spett.le redazione, sono il possessore di un Olivetti PCI (Con scheda EGA). Vorrei porvi alcune domande:
1) Possiedo il gioco "LOOM" della LUCASFILM e dopo aver preso il bastone magico mi dirigo al villaggio ed entro nell'ultima capanna, quella dove c'è il libro analizzo la fiala sul tavolo e il computer mi da una sequenza musicale: vorrei sapere dove utilizzare questa sequenza; sempre in "LOOM" vorrei sapere dove utilizzare la sequenza musicale relativa alla falce, ovvero nella città di cristallo sulla torre dove lavorano due uomini.
2) Ho letto con piacere la recensione di "THE SECRET OF MONKEY ISLAND" sempre della LUCASFILM. Nella vostra recensione però non c'è scritto il prezzo e quando sarà disponibile nei negozi.
3) Posseggo il gioco "THE CYCLES INTERNATIONAL GP RAGING" della ACCOLADE; quando scelgo il torneo, dopo aver corso una gara se cerco di salvare la partita il computer non vuole salvarmela; alcune volte poi se tampono degli avversari il gioco non funziona e sullo schermo mi appare una scritta che dopo averla tradotta voleva dire che era impossibile continuare a caricare il programma e che dovevo resettare: cosa posso fare? Comunque vi mando anche un trucco sempre riguardante questo gioco quando il computer comincia una qualsiasi gara bisogna tenere premuti contemporaneamente i tasti "A" e il tasto "freccia in avanti" da quando il computer comincia a caricare fino a quando apparirà lo schermo con la partenza: così facendo partirete prima degli avversari ma attenti perchè fino a quando non scatterà il verde resterete in prima. Il tempo guadagnato è poco ma se si è primi si riesce a prendere un discreto vantaggio sugli avversari. CIAO!!!! GIANLUCA MARINO TERMOLI

Caro Gianluca,
1) La soluzione di Loom è apparsa sul numero 20 dell'ottobre 1990.
2) Il prezzo e la disponibilità di The Secret Of Monkey... sta per essere concretizzata dalla C.T.O. di Bologna. E' questione di giorni!
3) Grazie dei consigli, ma a quanto dici, crediamo che il tuo programma abbia dei seri difetti di funzionamento: fattelo cambiare al più presto! Ciao!

Spettabile redazione, sono da poco un lettore della vostra ottima rivista, che ho conosciuto casualmente in un giornalaio vicino alla mia città.
Vi scrivo da Marino, in provincia di Roma.
Qui difficilmente riesco a trovare la vostra rivista nelle edicole locali (perchè?). Ho quindi pensato di richiedervi l'abbonamento per non perdere più neanche un numero. Spero ciò sia possibile anche se non ho visto l'apposita cedola all'interno della rivista. Per quanto riguarda il costo di quest'ultimo vorrei, se possibile, che mi mandiate con il primo numero l'apposita cedola. Spero mi possiate accontentare quanto prima possibile; ringrazio anticipatamente per la vostra cortesia e... speriamo di rivederci (sulle pagine di VG&CW) presto! complimenti ancora per la rivista.
ARRIVEDERCI SPAGNUOLO ENZO MARINO

Caro Enzo, per il momento VG&CW non dispone di una campagna di abbonamenti in quanto, a causa degli immancabili problemi postali e via dicendo, non potremmo, al momento, garantire il perfetto invio e consegna di ogni numero, facendoci una magra figura, peraltro indipendente dal nostro operato. Stiamo, allo stesso tempo, rafforzando la rete di distribuzione del quindicinale che potrai, sin d'ora, reperire più facilmente, senza troppe difficoltà. Ciao!



FUORI L'INTRUSO

INFOGRAMES
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L.39.000

FUORI L'INTRUSO fa parte della serie PROGRAMMI EDUCATIVI - PRIMI PASSI della C.T.O. srl, realizzato da Vivian Peschardt per conto della francese INFOGRAMES e della CARRAZ EDITIONS.
Questa collana di programmi, come oramai avrete abbondantemente capito, si rivolge al pubblico dei più piccini.
Bambini che vogliono emulare il loro amato papà e sedersi davanti alla tastiera del cervellone di famiglia per cercare di divertirsi e, senza saperlo, sviluppare i propri sensi, certe volte assopiti dalla lunga permanenza davanti al video del televisore: alla continua ricerca di cartoni animati, non sempre belli e troppo spesso giapponesi (come del resto sono gran parte dei chip che formano la "mente" del nostro PC).
In questa invasione gialla, cinese o giapponese, poco cambia, ecco sbucare del software intelligente, sviluppato in Europa, per utenti nostrani, nel tentativo di avvicinare in maniera dolce e poco traumatica al computer i nostri "bambini".
FUORI L'INTRUSO consente di affinare il senso di osservazione dei più giovani, permettendo loro anche un sano divertimento.
In questo caso si tratta di scoprire un oggetto intruso fra una serie di soggetti proposti sul video.
Alcuni hanno un nesso logico, uno solo è completamente avulso dall'ambiente in cui normalmente si ritrovano gli altri. Ad esempio può capitare di vedere sul monitor: una racchetta da tennis, una scarpa da tennis, una palla (sempre da tennis) ed un portacandela, toccherà ai nostri giovani amici scoprire l'estraneo e scartarlo, logicamente questo deve essere fatto in un tempo massimo prefissato all'inizio del lavoro.
Fra i vari volumi della serie PROGRAMMI EDUCATIVI - PRIMI PASSI questo è forse il più difficile, quello che mette maggiormente in difficoltà i bambini più piccoli: non sempre associare più oggetti in maniera logica (logica per noi adulti) può risultare semplice ad un utente di 4 o 5 anni.
FUORI L'INTRUSO è in grado di funzionare con le più diffuse schede grafiche, con computer di basse prestazioni ed obsoleti come i vecchi 8088 od 8086, è commercializzato sia su versione da 3 pollici sia su disco da 5.









Val. Globale: 8

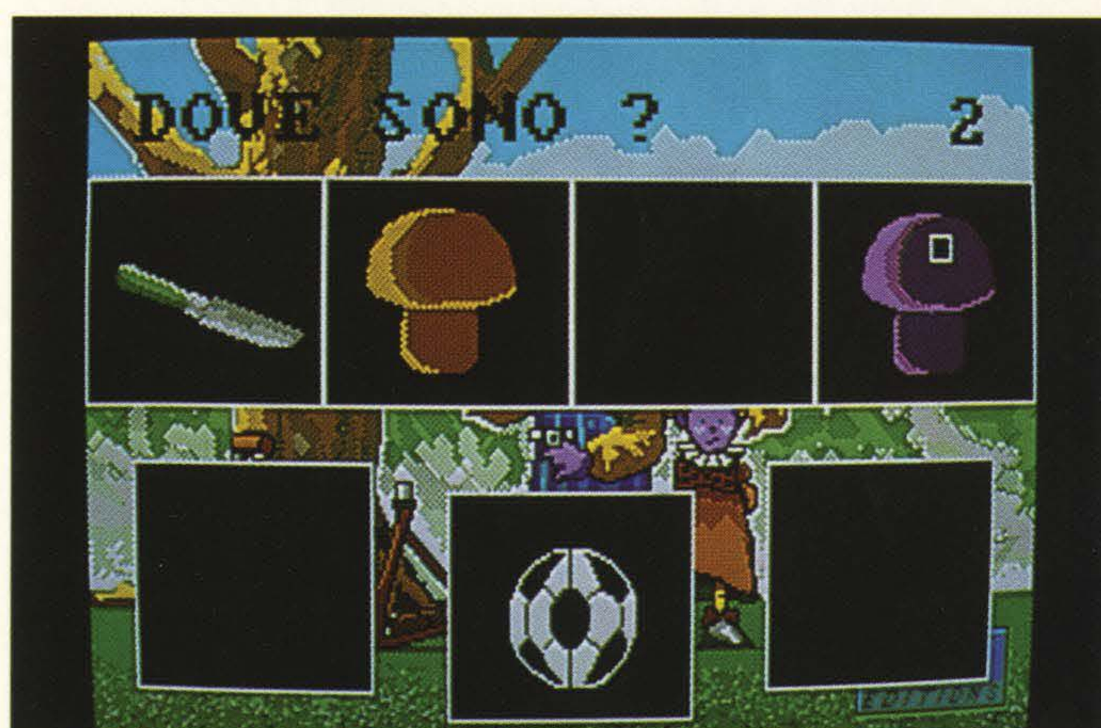
MEMORIZZA

INFOGRAMES
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT.39.000

Sempre della serie PROGRAMMI EDUCATIVI, distribuita in Italia dalla C.T.O. srl, troviamo sul mercato delle novità del software questo programma della INFOGRAMES, realizzato in collaborazione con la CARRAZ EDITIONS da Vivian Peschardt, che si sta dando parecchio da fare nella ricerca e nello studio di software educativo dedicato ad un pubblico di giovanissimi, già in grado di pigiare qualche tasto, sotto il vigile controllo del babbo o della mamma. Questa collana, che con il passare del tempo, si sta arricchendo sempre di nuovi titoli, si rivolge anche alle scuole, soprattutto quelle elementari, dove si sta avviando un lenta, ma inarrestabile informatizzazione. Tutto ciò serve anche a porre le basi per avere sempre nuovi e numerosi giovani clienti, piccoli uomini che presto saranno dei famelici consumatori di videogames e, quindi, futuri ottimi clienti delle software house mondiali e dei distributori nostrani.
MEMORIZZA è il classico gioco di memoria, dove il giocatore deve ricordare la posizione di una serie di sei oggetti e ritrovarne, in un secondo tempo, la posizione. Il programma permette, a seconda della difficoltà, di scegliere il numero della serie ed il tempo a disposizione per imprimere nella mente la posizione dei singoli elementi sul video. Operazione questa non sempre semplice, che potrà mettere in seria difficoltà anche i genitori meno attenti. Il programma gira con le schede grafiche più diffuse, noi l'abbiamo provato con ottimi risultati su un 286 munito di VGA. La grafica è abbastanza elementare, senza nulla togliere all'efficacia delle varie immagini ed alla riconoscibilità degli oggetti. Completamente tradotto in italiano, il programma viene commercializzato sia su dischi da 3 pollici sia su dischi da 5. Anche in questo caso il disco è protetto e deve sempre essere inserito nel drive A:, quindi se possedete due drive di diverso formato procuratevi la versione più adatta al vostro hardware.







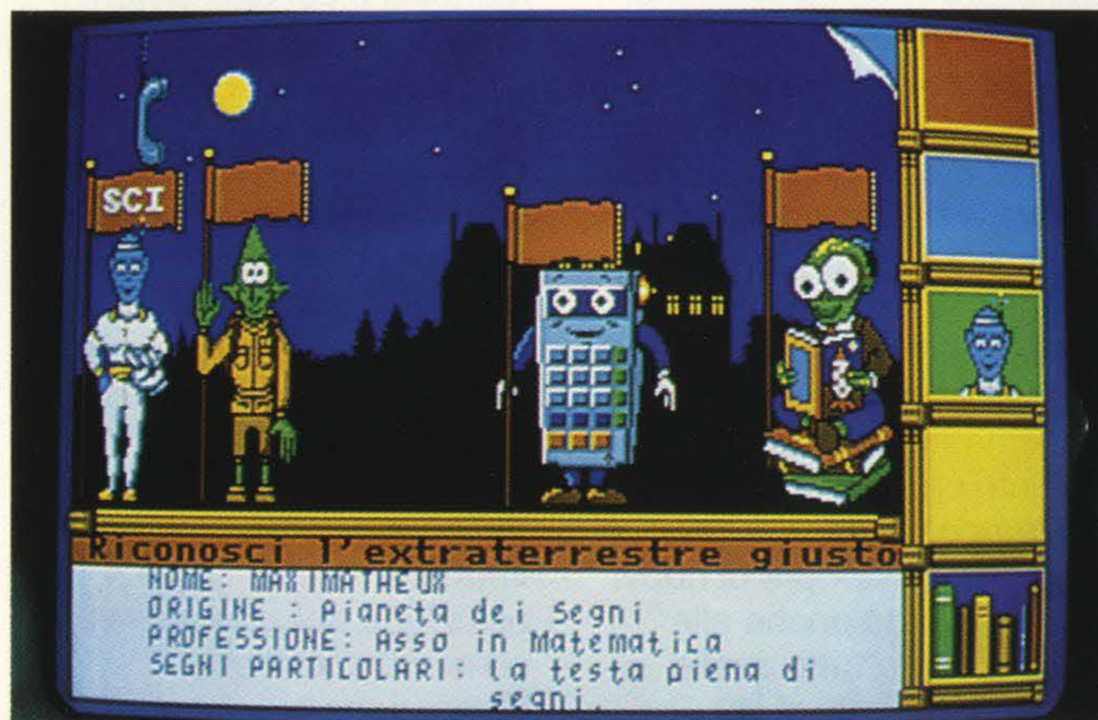


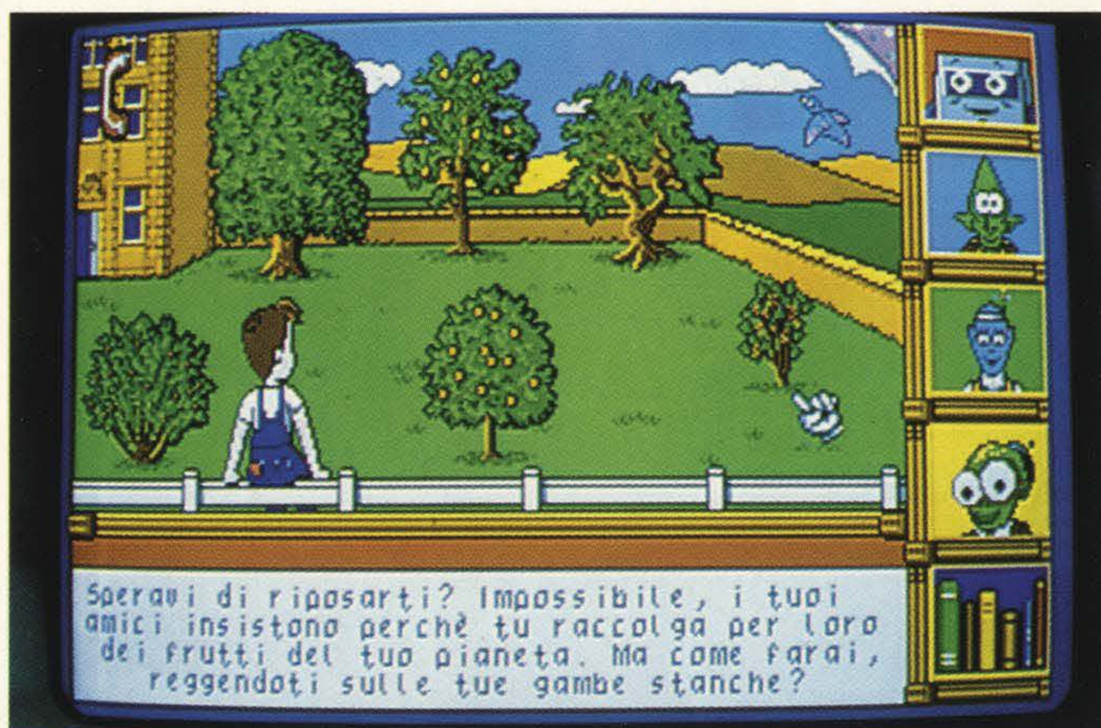
Val. Globale: 8

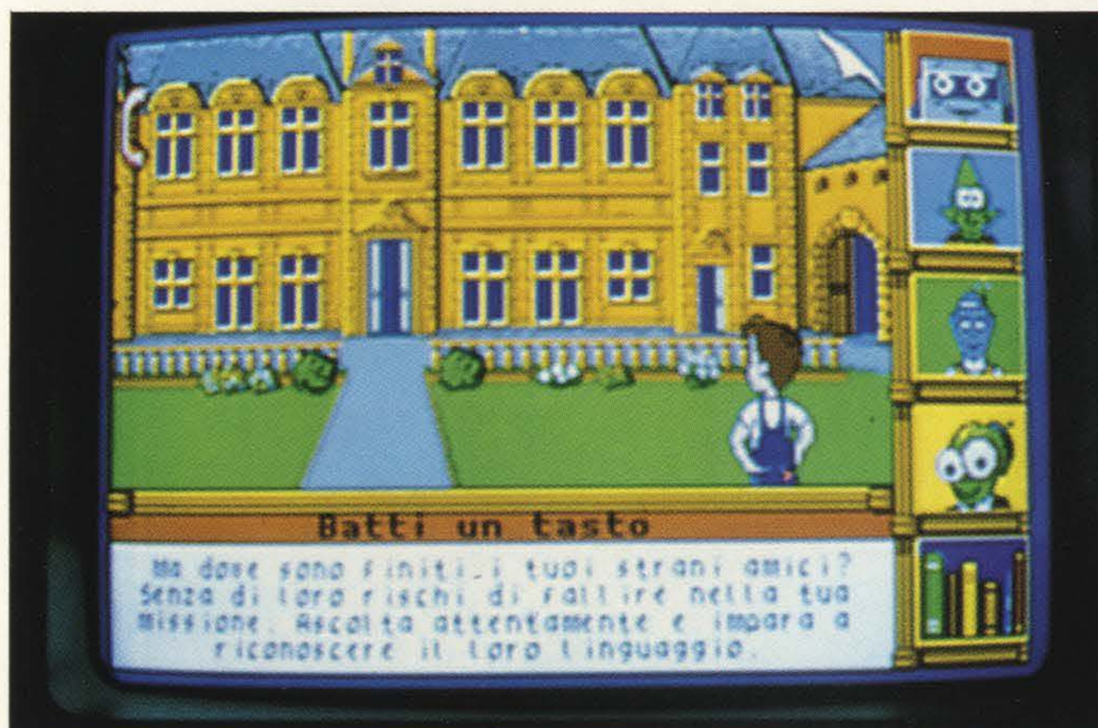
ORIZZONTI N.1

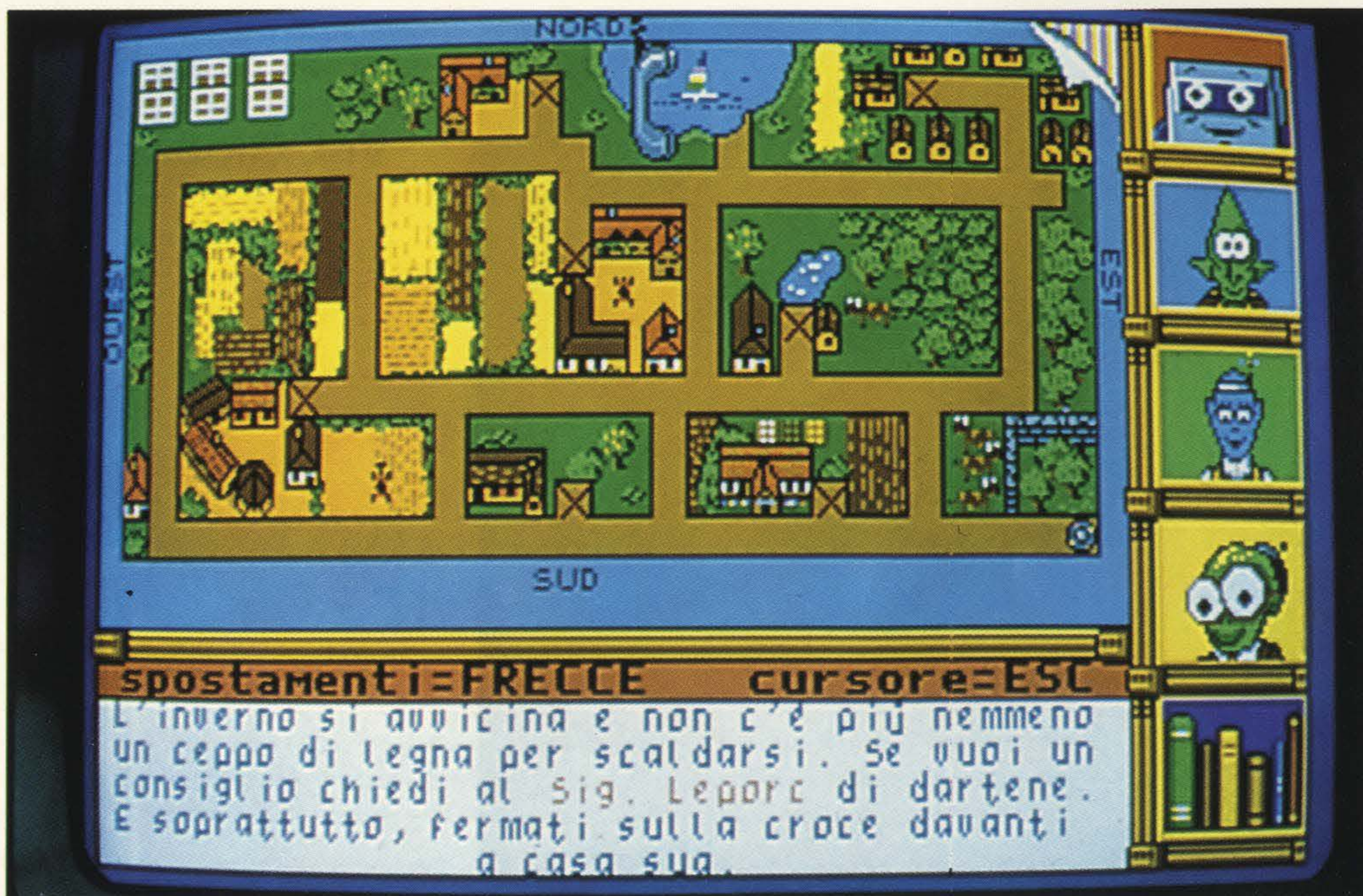
COKTEL VISION
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT.69.000

E' questo il primo volume della serie ORIZZONTI, il titolo fa parte dei PROGRAMMI EDUCATIVI della C.T.O. srl che si rivolgono ad un pubblico di giovani, allievi delle elementari. Questo programma, come gli altri della serie, è indirizzato a quei ragazzi che oramai hanno iniziato a leggere e non hanno difficoltà ad impegnarsi per la risoluzione di piccoli problemi, problemi inglobabili in una storia più lunga e complessa.
Il bambino in questo caso impersona Mil, un ragazzo asceso al ruolo di ambasciatore intergalattico, che deve approntare un vecchio castello per ricevere i quattro capi dei pianeti più potenti della galassia. Inutile dire che questa riunione è basilare per il prosieguo della pace e del benessere degli abitanti dei pianeti. Mil è coadiuvato da quattro diplomatici un poco buffi ed imbranati, che cercheranno di essere d'aiuto durante lo svolgersi dell'azione. Ogni ambasciatore è specializzato in una materia scolastica: si va dalla matematica, alla lingua francese, alla geografia, alle scienze.
Il ragazzo deve calarsi nei panni di Mil ed entrare in questa nuova fantastica avventura. Dovrà in varie tappe terminare i preparativi che lo condurranno al giorno della riunione.
Il primo lavoro che dovrà compiere è lo sgombero del giardino pieno di masserizie, suppellettili e mobili.
Tenendo però presente che ogni cosa deve essere messa nel giusto locale del castello, tramite un trasportatore spaziale che permette di velocizzare le fasi materiali del trasporto. Alcuni giochi chiamano in causa anche gli ambasciatori estraterrestri (esperti in varie materie scolastiche) che con il loro aiuto condurranno il ragazzo alla soluzione di alcune delle differenti fasi che compongono il gioco.
In tutto una decina di capitoli formati da esercizi divertenti, che costringeranno l'utente/studente ad apprendere nuove cose ed a mettere in pratica il proprio sapere.









Il gioco è completamente gestibile con il solo ausilio del mouse, cosa questa che rende semplice il colloquio fra il ragazzo ed il computer. ORIZZONTI è in grado di girare con tutte le schede grafiche più diffuse, compresa l'hercules. Inutile dire che il risultato più piacevole si ottiene con la VGA o l'EGA, che vengono sfruttate in bassa risoluzione a 16 od a 256 colori.

Val Globale: 9

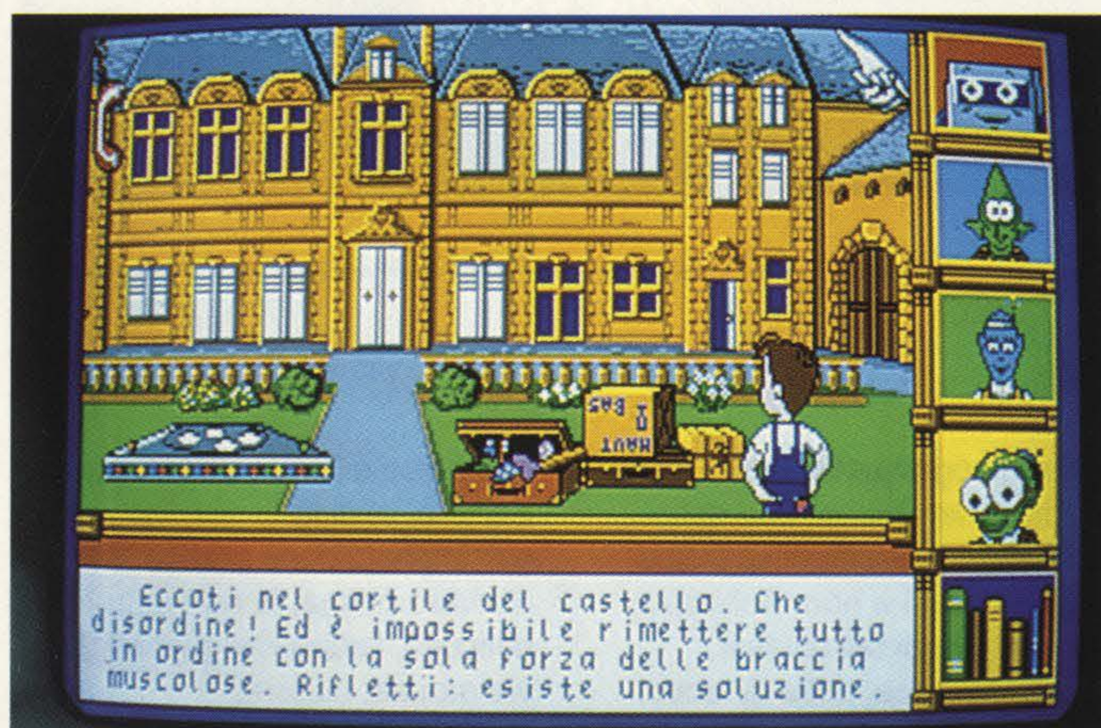
VG&CW YEP!

ORIZZONTI N.2

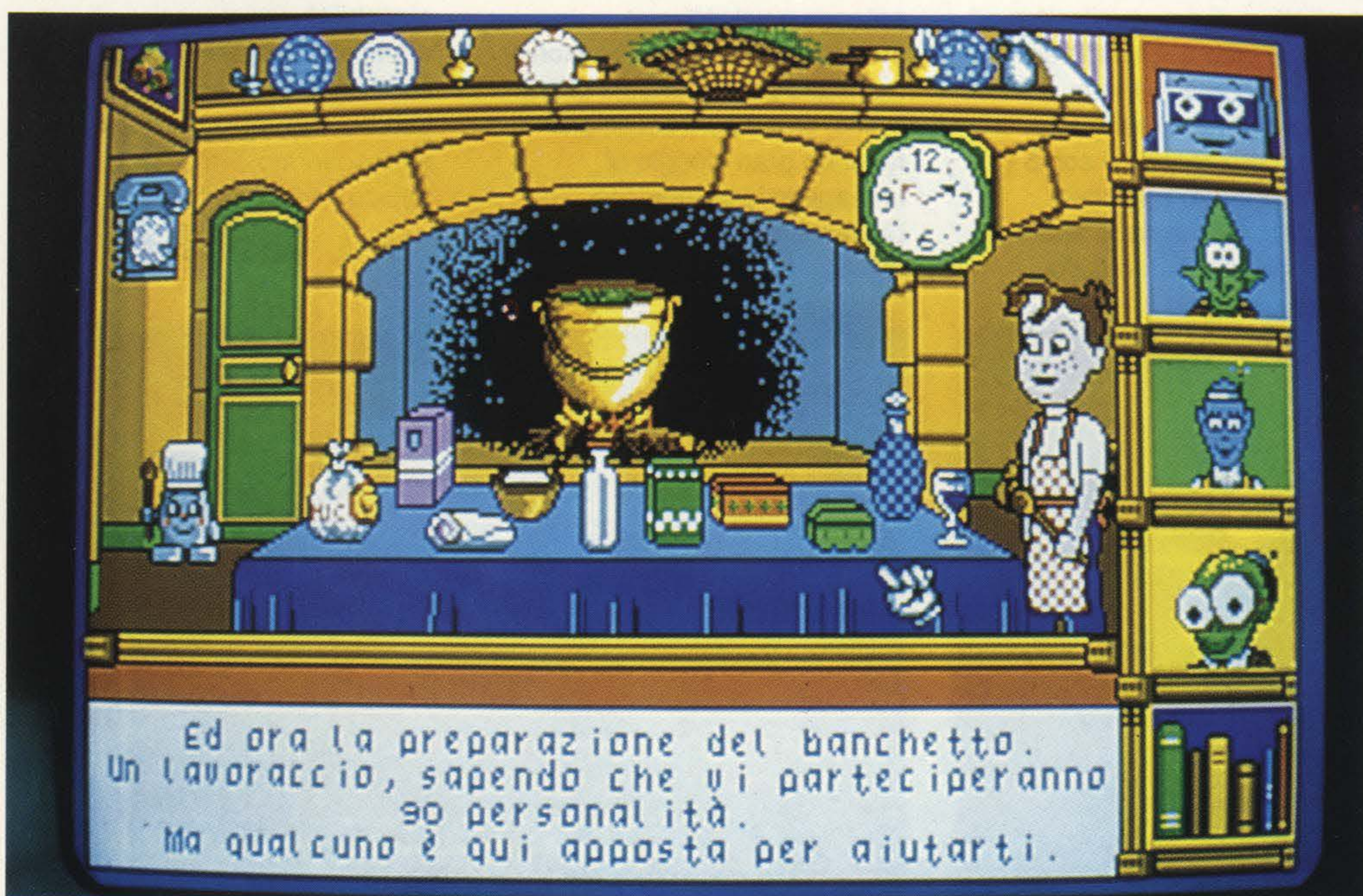
COKTEL VISION
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT.69.000

Sempre nella collana PROGRAMMI EDUCATIVI - SCUOLA ELEMENTARE troviamo il secondo volume della serie ORIZZONTI.
Il programma, come gli altri della C.T.O. srl di tipo educativo, si rivolge ad un pubblico di giovani con età compresa fra i 7 ed i 10-11 anni, con il chiaro intento di avvicinare queste nuove leve al computer, con la scusa di iniziare un nuova ed affascinante avventura, un gioco intelligente, che permette di imparare divertendosi.
Questa collana di programmi può essere proficuamente utilizzata anche in luoghi pubblici come le scuole, dove i ragazzi (spinti anche dalla competitività) cercheranno di dare il meglio di sé stessi nel tentativo di superare il compagno di banco o l'amico del cuore.
La storia, narrata in ORIZZONTI 2, è uguale come trama a quella di ORIZZONTI 1, cambiano soltanto alcuni problemi.
Il ragazzo impersona anche in questo caso Mil, giovane ambasciatore, alle prese con dei colleghi estraterrestri. Questo manipolo di prodi deve preparare il terreno per la perfetta riuscita di una riunione fra i quattro capi dei pianeti più potenti della galassia. Per riuscire nell'impresa si dovranno risolvere i vari problemi che insorgeranno con il susseguirsi dell'azione. In alcuni casi l'aiuto dei colleghi diplomatici (ognuno esperto in una diversa materia scolastica) sarà basilare per la riuscita della missione.
Con il dischetto del programma viene fornito anche un interessante manuale (dedicato ai genitori), che spiega le caratteristiche del software e gli scopi che si sono proposti gli autori.
Sfruttando le conoscenze dei quattro ambasciatori estraterrestri il nostro giovane Mil potrà mettere alla prova la propria abilità in materie come la geografia, la matematica, il francese, le scienze. Ogni occasione sarà buona per mescolare il gioco allo studio e per costringerere il giocatore a









fare sfoggio della propria cultura ed abilità.
L'utilizzo del mouse permette al giovane utilizzatore di entrare immediatamente nei panni del protagonista. Le qualità grafiche di questa serie di software educativo sono indiscutibili, in alcuni casi simili a quelle dei migliori arcade.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

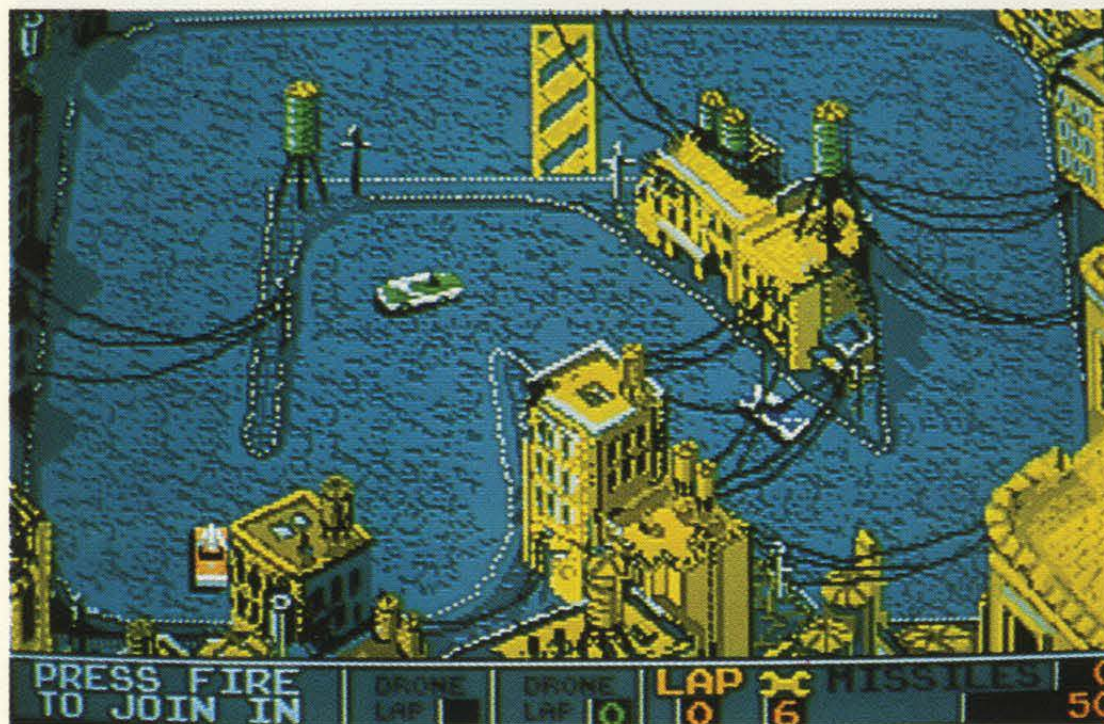
BADLANDS

DOMARK
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.29.000

Visto che in molti sentono la mancanza del divertente (anche se un po' sciocchino!) Supersprint targato Electronic Dreams sugli elaboratori Amiga, la Domark, dopo la Virgin, ha pensato bene di sviluppare un gioco di guida analogo in tutto e per tutto a questo glorioso fiore all'occhiello di Ataristi e Sessantaquattristi.

Badlands altro non è dunque che una versione rivisitata e corretta del classico gioco di guida sviluppato su più circuiti, che stanno tutti dentro al video senza scrolling o finestre varie, bruciati costantemente da tre piccoli bolidi cui si possono apportare modifiche, ritocchi e trasformazioni. Per fare ciò basterà classificarsi sempre primi e collezionare le classiche chiavette inglesi bonus che, di tanto in tanto, appaiono casualmente sul tracciato. L'unica nota originale è l'ambientazione di Badlands che, partendo da una nuova edizione di corse automobilistiche post-atomiche, offre anche il pretesto per inserire bonus di vario tipo come, armi, booster ed accessori decisamente futuristici a la Mad Max. Simpatica è dunque la giocabilità, dinamica, immediata e godibilissima, che sfrutta la classica interazione pulsante di fuoco/levetta joystick per accelerare e sterzare. In quest'ottica il controllo della macchinina risulta decisamente più semplice e immediato di quello del contemporaneo Super Off Road Racer. Simpatico il sonoro, buona la grafica un po' troppo complicata e, a volte, caotica, Un gioco per i "piccini" di tutte le età!

Val. Globale: 7,9



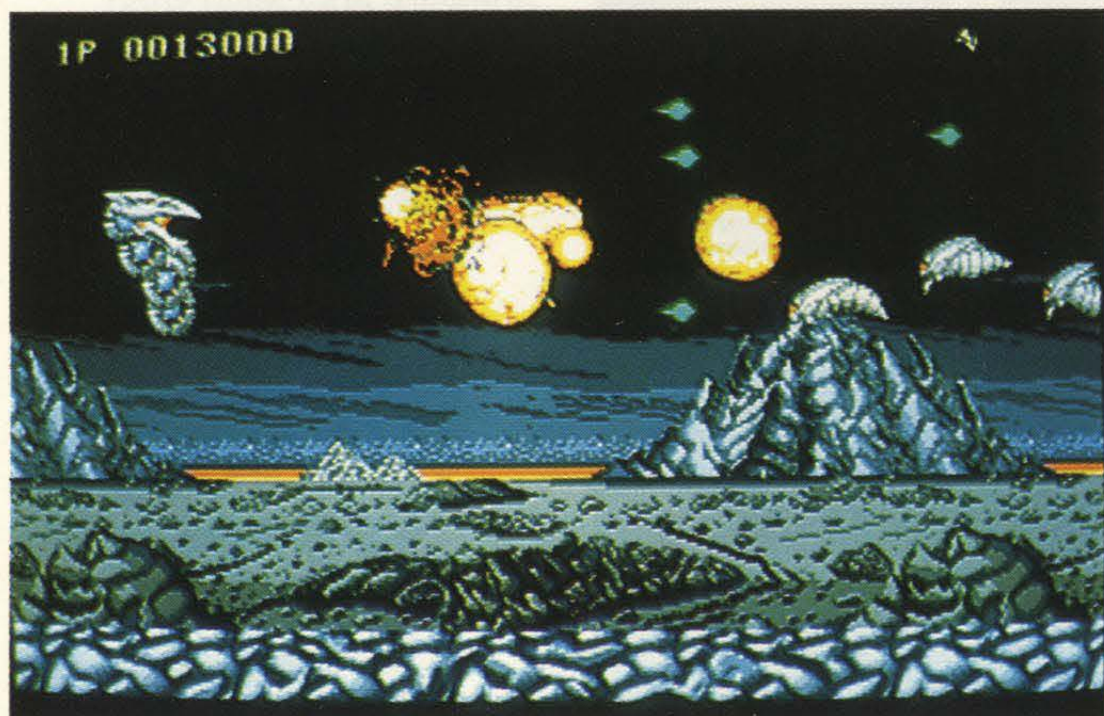


SAINT DRAGON

STORM
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Ma chi l'ha detto che per convertire un gioco da bar bisogna necessariamente utilizzare l'originale arcade?! Jon Croudy deella neonata Storm no di certo, ed eccolo allora trionfare nel portare alla luce un "clone" del Saint Dragon da bar, che gira meravigliosamente su Amiga; questo gioco riesce, già dalla prima schermata, a togliere il fiato a molti amanti dello shoot'em up classico, a la X-Out tanto per intenderci, regalando una grafica ed una sistema di fluidissima animazioni parallattica di pregevolissima ed originale fattura. Saint Dragon è un classico spara-spara, sviluppato interamente su scrolling orizzontale e con 5 livelli di oltre 10 schermi ciascuno. Otto sono le letterine bonus che appaiono sullo schermo ogniqualvolta si elimina interamente una delle tantissime formazioni sparse di nemici volanti e non. Abbiamo dunque alcuni tipi di laser, missili a ricerca, palle di fuoco, bombe saltellanti, aumento di potenza e volcità, invulnerabilità, ecc., ecc. Non mancano poi i guardiani di fine livello, creati per l'occasione facendo gran sfoggio di immaginazione (mucche bioniche, tori cibernetici, dragoni meccanici e via dicendo). Ciò che piace e "ammalia" in questo game è, al di là dell'impostazione grafica davvero ottima, la non estrema difficoltà, l'altissima gestibilità via mouse, nonchè l'irrinunciabile e gratificante giocabilità. Ottimi anche gli effetti speciali. Saint Dragon sfiora di un pizzico lo YEP! solo perchè non impiega grafica a tutto schermo, limitandosi ad un atipico "cinemascope"!

Val. Globale: 8,7





NIGHTBREED - ACTION GAME

OCEAN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT.29.000

Nel lasso di tempo intercorso tra la pubblicazione di Night Breed "Movie" e questo action game l'omonimo lungometraggio horror, ribattezzato in Italia Cabal (dal titolo del romanzo di Clive Barker), è finalmente uscito nelle sale cinematografiche italiane. Anche se non l'avete già visto o non lo vedrete mai (perchè ai film di terrore preferite La Sirenetta di Walt Disney - Buuuuu!!!) ciò poco conta davvero se deciderete di acquistare l'Action Game. Si tratta infatti di un ottimo arcade adventure a la Shadow Of The Beast che la Ocean è riuscita a realizzare ottimamente, senza adagiarsi sui facili allori del successo cinematografico. Nei panni di un criminale psicopatico pentito (tale Boone), dovremo aprirci il varco nelle viscere della terra; in queste, popolate dai Nightbreed (una stirpe di mostri in via di estinzione a la Lovecraft), si cela una specie di paradiso perduto ove ogni peccato può esser perdonato e, nel nostro caso, si può restituire la salute mentale al nostro Boone. Per raggiungere questo luogo, denominato Midian, Boone dovrà raccogliere tre chiavi magiche, attraversare la necropoli sotterranea, farsi battezzare dal dio Baphomet, liberare i Nightbreed, nonchè salvare una ragazza dalle terribili sgrinfie di Mask, mostro dei mostri sotterranei. Una trama complessa per un gioco altrettanto impegnativo, sviluppato su più di cento schermi suddivisi in tre livelli di gioco. Ottima grafica, ottime animazioni, ottimo sonoro. Una "licenza" finalmente ben sfruttata!

Val. Globale: 8





Z-OUT

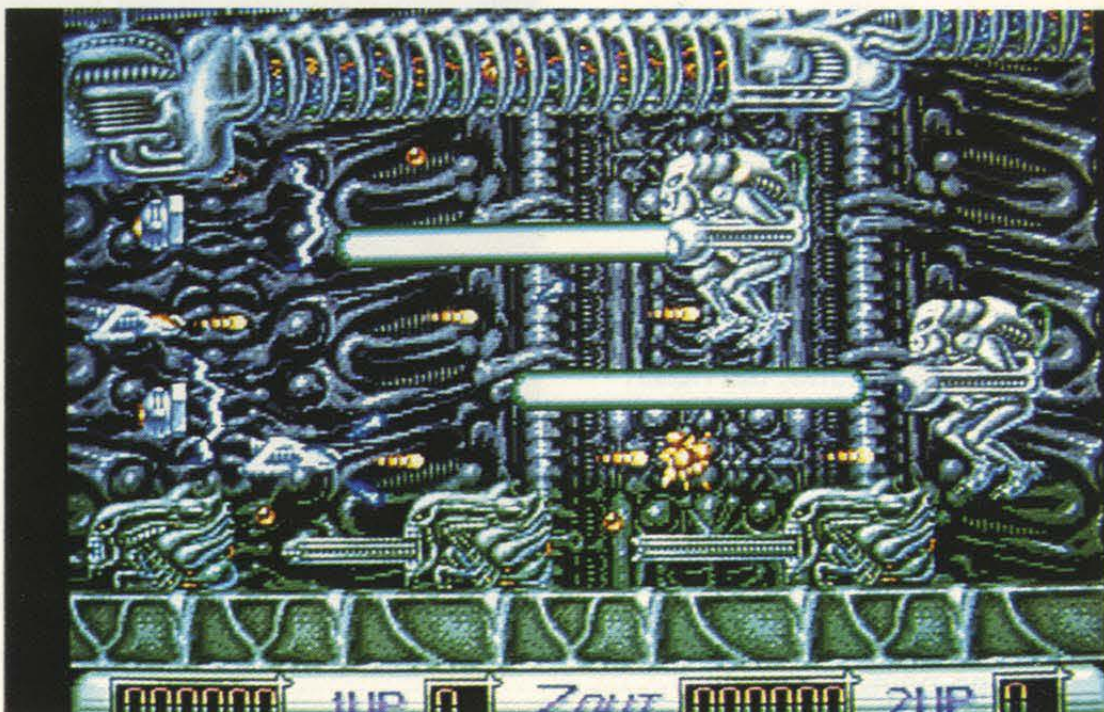
RAINBOW ARTS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Si scrive Z-Out e si pronuncia "Sii-Aut": è il nuovo, mirabolante, scatenato, furioso e... chi più ne ha più ne metta, seguito del celeberrimo X-Out targato Rainbow Arts. Un semplice "secondo capitolo" che, proprio come al cinema, sfrutta il facile successo che gli deriva dall'originario capolavoro senza offrire nulla di più? No di certo! Z-Out è l'apoteosi dello shoot'em up, un game che raggiunge limiti altrimenti alieni a tutti gli altri esemplari di questo tipo, stregando ancora una volta i moltissimi appassionati di tutto il mondo. Si sfrutta allora, come pretesto per entrare in questo nuovo universo "spara e fuggi", la celebrazione della fine del primo gioco con la doverosa sepoltura ed onoranza funebre ai moltissimi joystick "morti in combattimento". Dal pianeta Alpha Centauri però, proprio sul più bello della festa ("Ciao mamma guarda come mi..." non c'entra nulla, phew!), viene scagliato un nuovo attacco, ancor più poderoso e terribile del primo. Mano al joystick dunque e via con il divertimento! Più di 40 schermi, sviluppati su sei livelli di gioco, ci aspettano per "regalarci" una nuova genia di alieni, dozzine di armi supplementari, la possibilità di giocare contemporaneamente in due, nonchè una mare di frame d'animazione e di effetti speciali che esaltano al massimo un gioco che è già capolavoro. Favoloso anche il sistema di caricamento, particolarmente velocizzato, anche da livello a livello.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





POWERMONGER

ELECTRONIC ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.59.000

E' finalmente arrivato dopo una lunga attesa ed un mare di anticipazioni. E' il seguito ideale del best seller Populous, anche se ha ben poco a che vedere con il sistema di gioco del precedente successone EA.

Powermonger porta il giocatore all'interno di un microcosmo computerizzato ove ciascun abitante possiede una casa, un lavoro ed un determinato livello di intelligenza e capacità di interagire con i suoi simili.

Ciò però non si limita ad una modestissima manciata di personaggi che si muovono nello scontato contesto pseudo-adventure, bensì ad una vera e propria generazione di indigeni che popola le numerose terre di fiaba che realizzano il teatro di gioco.

Si vestono dunque i panni di un leader indiscusso di una delle varie tribù, appena insediatesi nel territorio. Di questi ultimi ce ne sono ben 200 da conquistare per raggiungere la fine del game ed il titolo di imperatori incontrastati.

Perseguendo questo scopo si va incontro a milioni e milioni di diverse possibilità di gioco, articolate su una serie incredibilmente vasta di variabili.

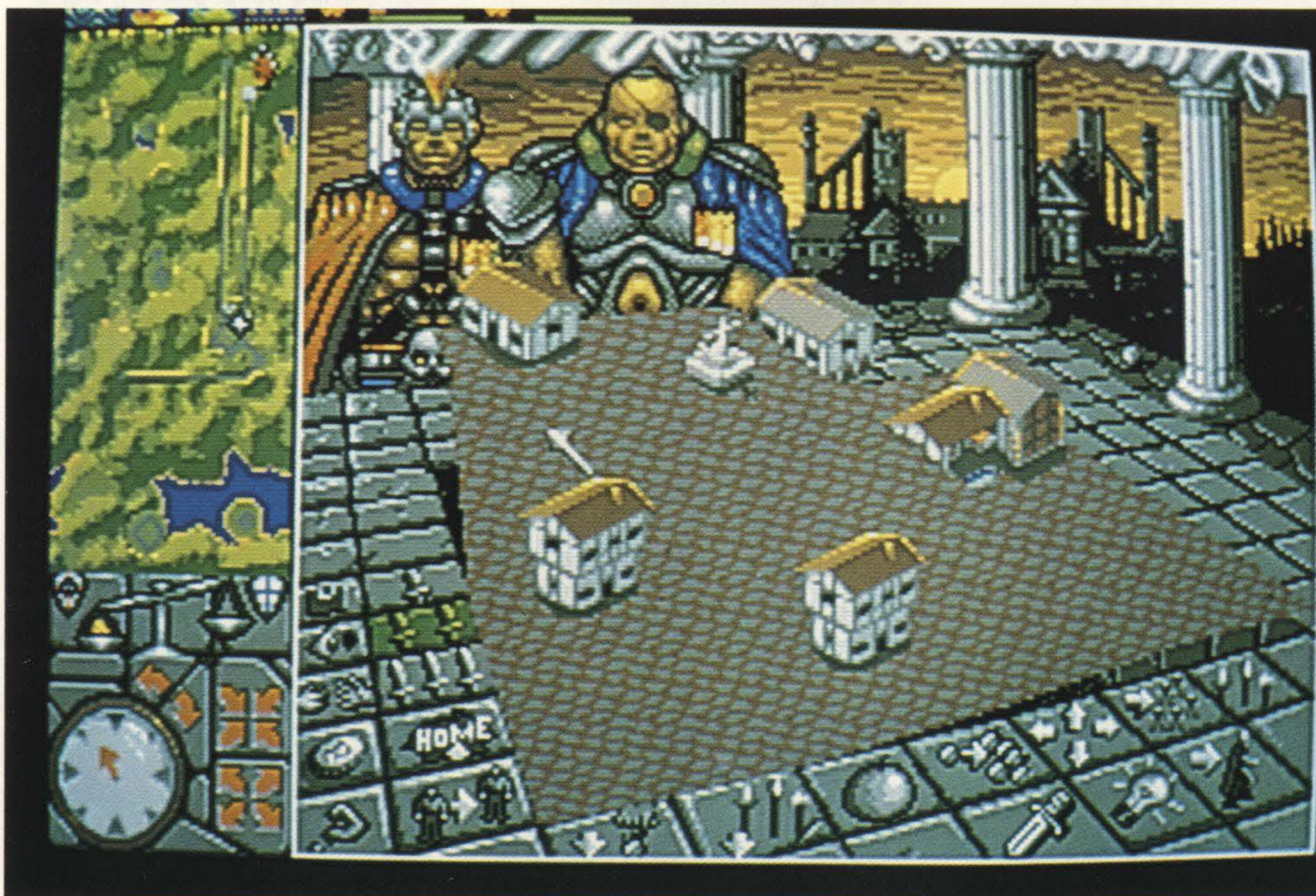
Le terre sono infatti disseminate di villaggi e centri urbani più o meno sviluppati, basati su vari tipi di economia e mezzi di sussistenza; per unificare il regno sotto il nostro controllo dovremo lottare, combattere, formare alleanze, guadagnarci la stima dei nostri vassalli e, soprattutto, dei nostri diretti avversari, nonchè supportare concretamente lo sviluppo scientifico e tecnologico delle nostre genti, al fine di sviluppare una solida base portante, economico-politica, per costruirci l'impero.

Tutto ciò viene visto nell'ottica di poter ideare ed impiegare nuovi sistemi di offesa e difesa, garantendo in ogni istante del gioco il più completo benessere alla popolazione che, in caso contrario, potrà ribellarsi al nostro volere, cercandosi persino un condottiero migliore.

I villaggi vanno via, via conquistati, combattendone gli abitanti o alleandosi con essi. In quest'ultima opzione, i loro capitani potranno anche lavorare per noi, incaricandosi di spiare i movimenti e le



E' arrivata la neve!



La comoda opzione di zoom

evoluzioni strategico-politiche delle compagini nemiche.

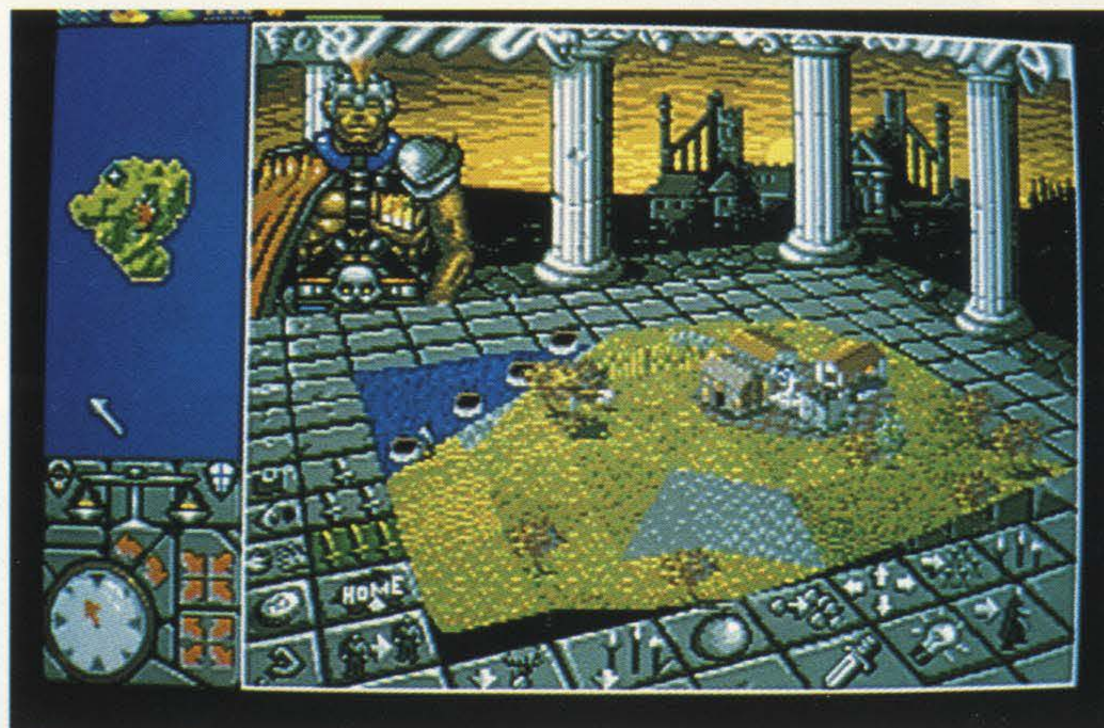
In questo modo il giocatore può controllare fino ad un massimo di quattro Powermonger ("Detentori del potere" - ho un amico inglese che fa il Fishmonger, ma questo c'entra relativamente, opps!), sfidando il computer o un avversario umano via modem.

L'aspetto grafico del programma comincia proprio dove Populous finisce; lo scenario di gioco infatti viene sviluppato con una nuova impostazione tridimensionale (solida e vettoriale) che offre numerosi punti di osservazione ed ingrandimento.

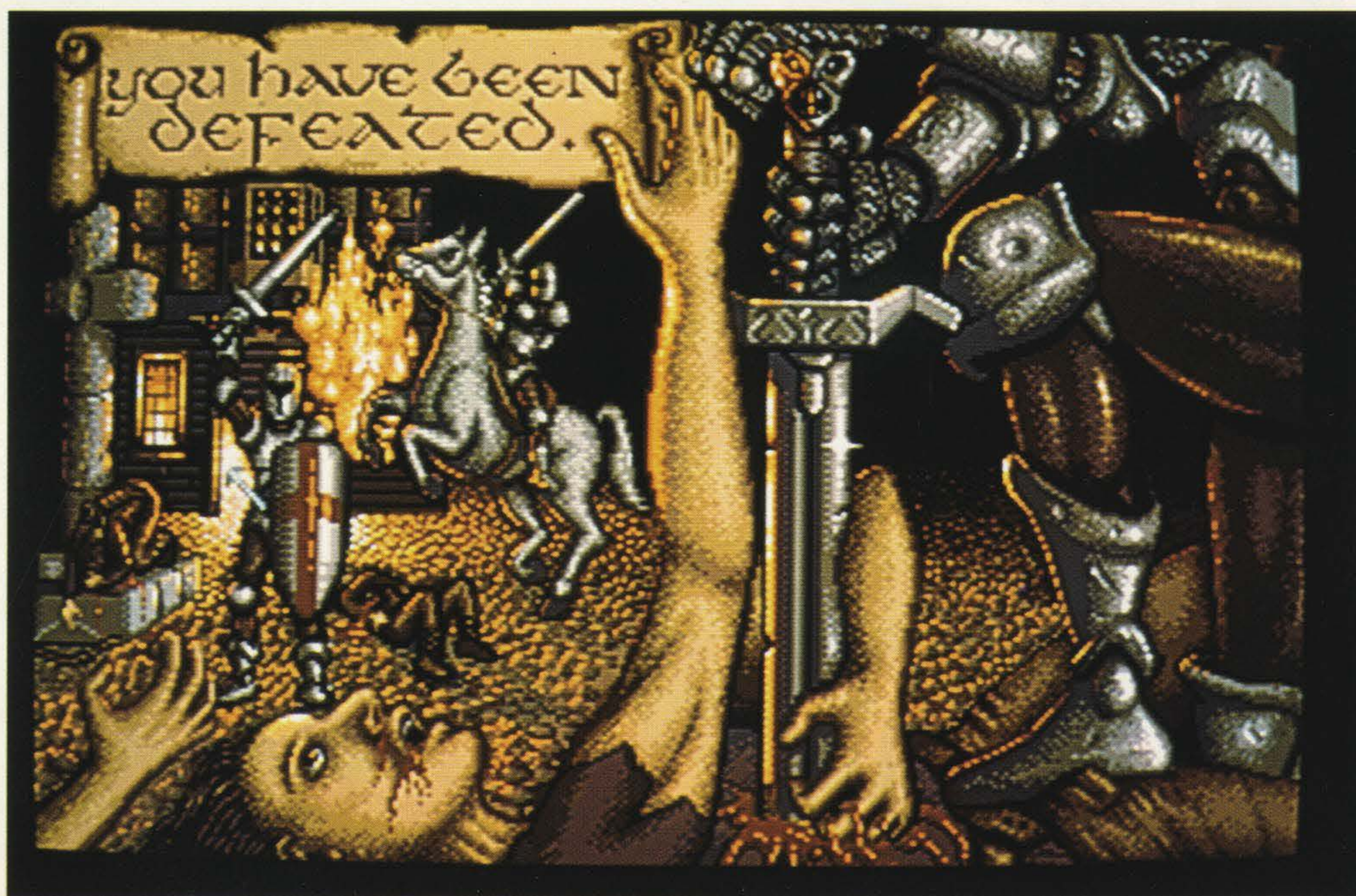
I paesaggi sono composti da campi, praterie, colline, montagne, strade, sentieri, cascate, corsi d'acqua, ecc., tutti "popolati" da esseri umani, mandrie di bestiame, flora e fauna di vario tipo.

Non mancano persino i pescatori sulle loro barchette "appisolate" su qualche specchio d'acqua e i contadini che coltivano incessantemente la loro terra fatta di pixel.

Le numerose animazioni comprendono persino i simpatici ed utilissimi piccioni viaggiatori che costituiscono l'unico mezzo di comunicazione fra i leader delle varie tribù, nonchè le anime dei condottieri defunti che se ne volano in cielo sotto forma di angioletti!



Li vedete i pescatori?



A volte può succedere!

Gli uccelli migrano poi al susseguirsi delle stagioni, realizzate in maniera superba comprendendo ogni tipo di fenomeno ed effetto atmosferico.

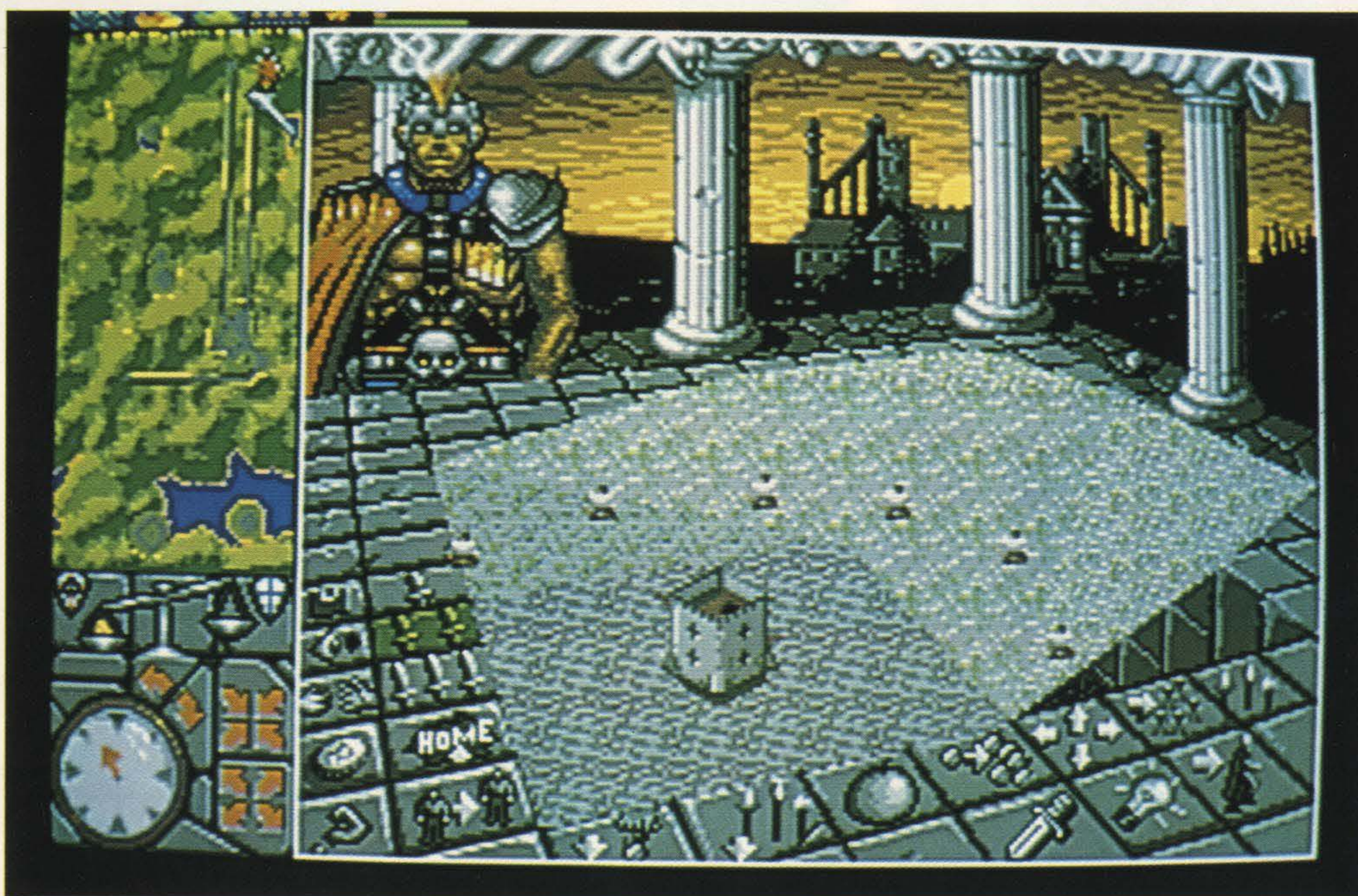
Anche il sonoro è particolarmente sviluppato proprio per aggiungere l'ultimo tocco di estremo realismo ad un game chè è già capolavoro ancor prima di uscire nei negozi.

L'interazione è sempre devoluta alle numerose icone grafiche, analoghe in molti casi a quelle di Populous.

Powermonger è un gioco che non ha bisogno di particolari presentazioni anche se noi abbiamo riempito le pagine fin qui.

Non perdetevelo: si tratta di una di quelle famose "pietre miliari" nella storia del software da intrattenimento.

Val. Globale: 9



Una sfida solitaria ancora per poco!

VG&CW
YEP!

SCI - CHASE H.Q.2

OCEAN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.29.000

L'SCI all'inizio del titolo sta per Special Criminal Investigation, dove nel team "speciale" figuriamo in veste di spericolati, provetti ed inarrestabili tutori dell'ordine in grado di farsi beffe persino dei due invincibili bellocci di Miami Vice. In questo travolgente seguito del già fortunato Chase H.Q. ci troviamo alle prese con una nuova accozzaglia di pericolosissimi delinquenti da rincorrere a tutta birra sulle strade della California. Il game viene reimpostato completamente, rispetto alla prima versione, con un ulteriore sfoggio di ottima grafica e velocissime animazioni. Il meccanismo di interazione è però sempre lo stesso; dalla centrale ci viene comunicata la prossima missione in cui dovremo percorrere chilometri su chilometri di infuocate highways, guardandoci dai proiettili esplosi dai nemici inseguiti e dai numerosissimi ostacoli presenti sul percorso. Inutile dire che il livello di difficoltà del gioco è notevolmente elevato e risulta particolarmente frustrante anche per chi mastica pane e joystick tutti i giorni. Si rende perciò quasi indispensabile l'utilizzo della classica password o del famigerato cheat mode che i nostri esperti stanno già cercando. Non mancano comunque vari tipi di bonus da collezionare che ci permettono di continuare a giocare le oltre quindici missioni. L'aspetto grafico è simpatico ed accattivante, ma se si tralascia per un attimo il background poliziesco del game, di giochi di guida simili a SCI ce ne sono molti altri, decisamente migliori.

Val. Globale: 6,3





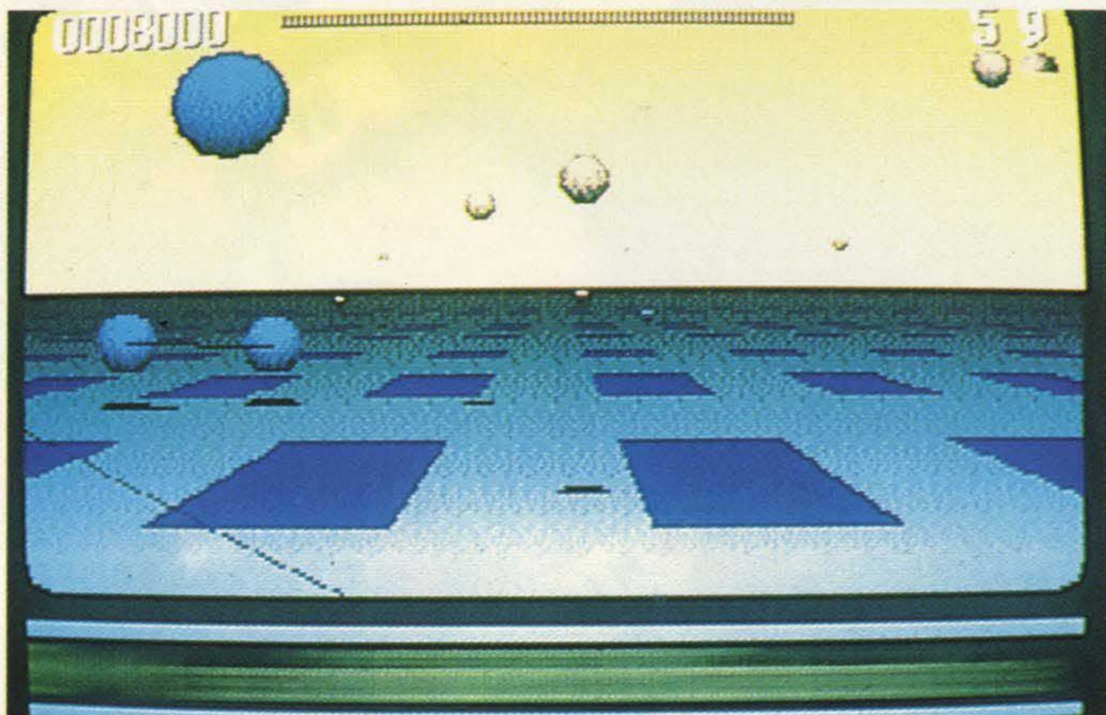
VAXINE

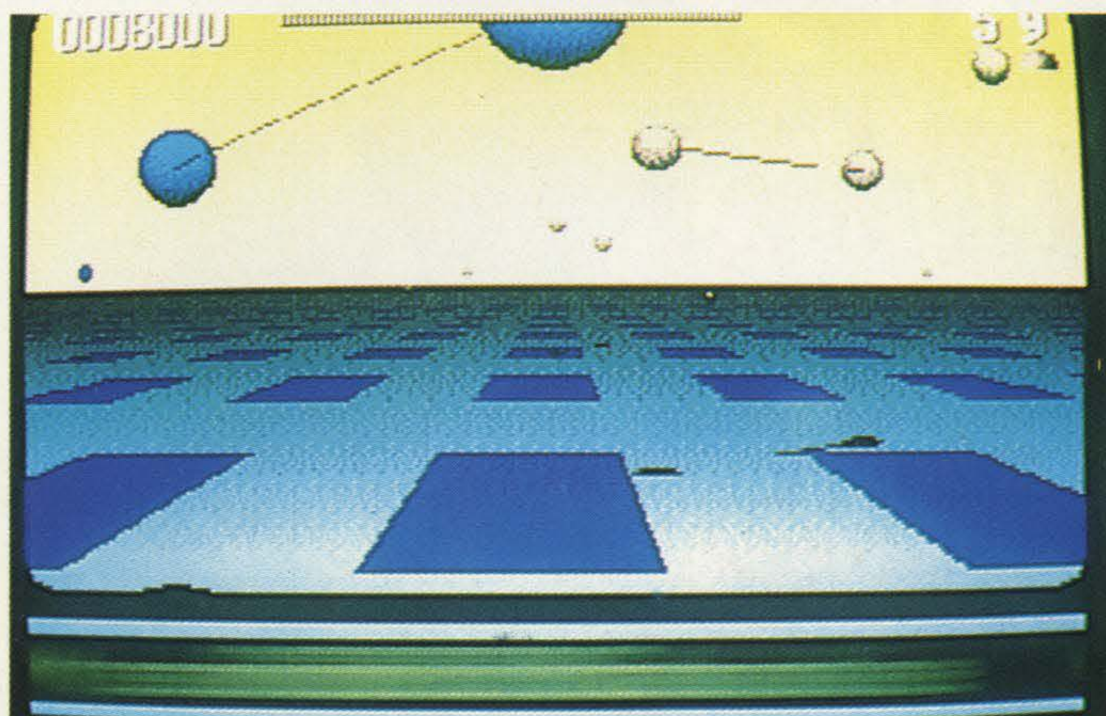
US GOLD
ATARI ST/E - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST/E
PREZZO: LIT.49.000

Sulla scia della "E-motion" firmata US Gold, arriva dagli stessi programmatori un game altamente coinvolgente che sfrutta appieno le capacità grafiche dei nuovi ST/E. Si tratta di una specie di E-Motion tridimensionale in movimento, sviluppato a guisa di arcade per divertire e strabiliare tutti gli amanti di questo genere.

Il "vaccino" in questione siamo noi, rivestiti dei panni di una specie di anticorpo incaricato di debellare uno strano organismo alieno da decine e decine di nemici, agenti batterici ed infezioni varie. Il tutto viene sviluppato attraverso una gamma di sferette rimbalzanti, dotate di vita propria (realizzate in tecnica Ray-Tracing), che si muovono su un vastissimo terreno di gioco, attaccandoci di tanto in tanto. Queste sfere, ognuna di colore diverso (corrispondente all'identificazione con ogni specie d'aggressore), possono legarsi una all'altra per costituire molecole nemiche ancor più resistenti, dannose e ostinatissime da spazzar via. Non mancano poi i livelli intermedi bonus, in cui dovremo colpire dei semplici bersagli inerti per collezionare bonus. Se per un attimo "sbucciamo" il gioco dal suo background pseudo-farmacologico, ci troviamo di fronte ad un simpatico e velocissimo action game dove tutto viene devoluto all'abilità con il joystick e ai riflessi più che pronti. Si sparano infatti contro il nemico quattro tipi di anticorpi, ognuno capace di aggredire determinati agenti tossici. E' divertente, bellissimo da vedere e, per una volta, non troppo difficile e frustrante.

Val. Globale: 8,8





WING COMMANDER

ORIGIN
IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000

E' previsto, in un lontano futuro, anche nella versione Amiga; ve lo diciamo subito perchè tutta l'utenza a 16 Bit Commodore rimarrà terribilmente impressionata dopo aver letto quest'articolo, rischiando di odiare il proprio computer, incapace di regalare tanto sfavillante divertimento. Stiamo quindi parlando di Wing Commander, il primo, ma stupefacente, action game targato dalla Origin della saga di Ultima.

Cos'è Wing Commander? Semplicemente una stupenda simulazione arcade di combattimento spaziale, che sfrutta al massimo schede VGA e music card di ogni tipo, trasformando in modo davvero impressionante un PC "ben dotato" in una vera macchina da bar.

E qui casca il somarello! Sì perchè prima ancora di addocchiare Wing Commander sullo scaffale del Soft Center più vicino, è meglio assicurarsi di avere un PC con almeno: 12 MHz, VGA, Sound Blaster, Joystick e Hard Disk (con un minimo di 6000 byte liberi). Sul joystick possiamo chiuderci un occhio, sul resto no! Una volta installato il programma e lanciata la stupefacente presentazione (che non finisce mai!), eccoci seduti al simulatore di combattimento, inserito nello spaccio militare del Tiger's Claw.

Quest'ultimo è la nostra "casa" spaziale, la base orbitante cioè da cui potremo decollare per compiere centinaia di missioni contro l'odiata razza belligerante degli alieni Kilrathi.

Questi ultimi popolano infatti lo spazio circostante con moltissime navi da battaglia, prossime a scatenare l'invasione in massa del nostro pianeta Terra.

Il Tiger's Claw ed il manipolo di eroi spaziali che lo popola sono perciò l'ultima barriera opposta ai Kilrathi.

Proprio come nell'attualissimo Wings Cinemaware, Wing Comander si svolge con un pattern sempre uguale che ci vede assistere ad un briefing specifico per ogni missione, decollare ed impegnarci per portarla a termine, quindi ritornare alla base per conseguire onori e gloria. In questa sequenza possono intervenire alcune variabili che includono, la nostra morte (con tanto di funerale nello spazio, serie di salve ad honorem, il "Silenzio",ecc., ecc. - davvero commovente!), quella di un compagno (idem con patate, ma questa volta la pelle è sua!!), qualche bella medaglia (con cerimonia!), ramanzine da parte dei superiori, interessanti chiacchierate con i "nonni" del battaglione, nonchè, tra un pisolo e l'altro in cuccetta (simpatico pretesto per salvare le partite), una partita al simulatore del bar e qualche espulsione d'emergenza dal nostro caccia, con relativo recupero spaziale.

Ogni singola fase fin qui descritta corrisponde un'orgia di schermate, animazioni e dettaglia grafici che farebbero impallidire un vero Coin-Op Sega.

Si gioca con tastiera (la preferisco, sinceramente), mouse o joystick, sfruttando una manciata di tasti funzione per i vari punti di vista esterni al nostro caccia stellare. Quest'ultimo è presente in sei differenti modelli, sempre più potenti (tanto conta poco perchè anche il nemico si fa sempre più agguerrito!), che ci vengono assegnati con il progredire delle missioni. Unica vera pecca del programma è il classico sistema di protezione che richiede mille password disseminate sui tre manuali di istruzione e perfino sui progetti tecnici dei caccia.

Wing Commander è un gran bel giocone: azione, spara-spara, effetti speciali a iosa, evoluzioni spettacolari, il tutto condito da una grafica "Cinemaware".

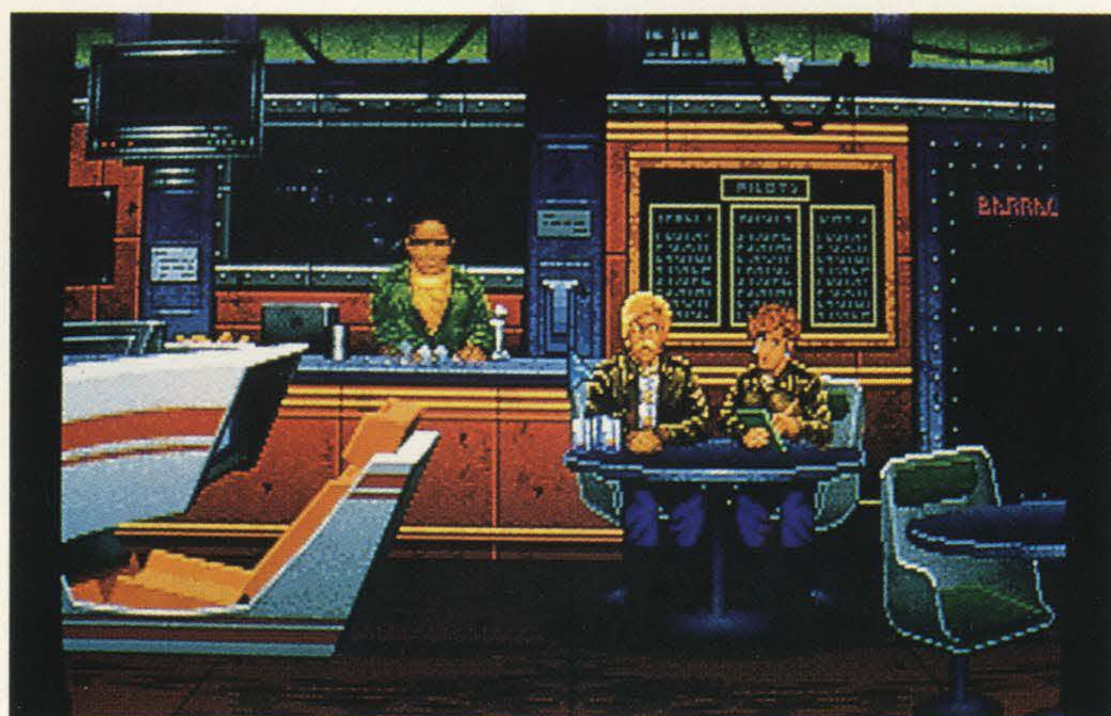
Se tuttavia non possedete un PC con i requisiti sopraelencati e non avete in previsione alcun "upgrade" del vostro sistema, evitate di comprarlo: soffrireste moltissimo!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









INTERCEPTOR - RENEGADE LEGION

INTERCEPTOR
SSI
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT.80.000

INTERCEPTOR è il primo, vero, wargames spaziale che sfrutti completamente le capacità di un PC con un scheda grafica evoluta del tipo EGA o VGA. Il gioco è quello classico ad esagoni, invece dei soliti carri armati russi, tedeschi, americani ci sono delle potenti astronavi, veicoli che, sotto il vostro comando, dovranno sconfiggere il nemico. INTERCEPTOR, come sapranno gli appassionati, è copyright della FASA CORPORATION, nota casa americana che ha invaso il mondo con i suoi giochi di strategia. Dalla cooperazione fra la SSI ed appunto la FASA è nato questo wargames, dalle caratteristiche uniche, che le software house concorrenti non mancheranno di copiare.

In INTERCEPTOR siete il comandante di un gruppo di piloti (sei per l'esattezza) che, agli ordini del quartier generale terrestre, deve difendere le basi spaziali amiche ed il traffico commerciale dagli attacchi di astronavi ostili adibite alla guerra e capeggiate da fazioni avverse al TOG od al Commonwealth.

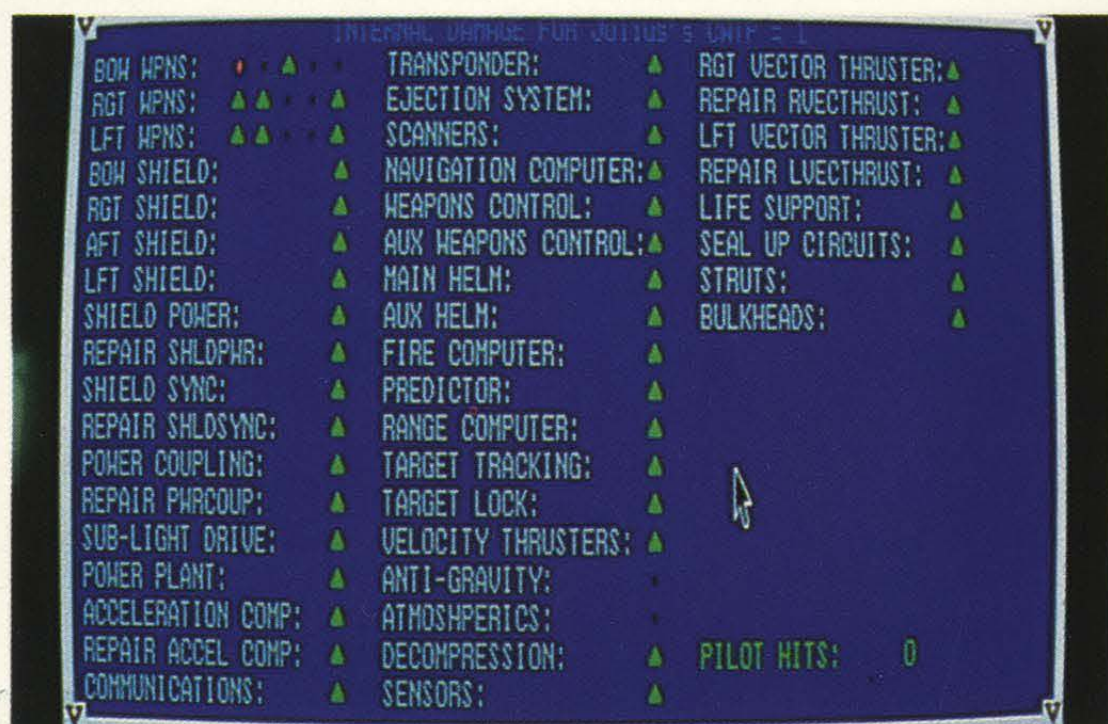
All'inizio del gioco potete reclutare sei piloti ognuno dei quali ha a disposizione un certo numero di punti-merito che servono per "acquistare" la nave. Potrete scegliere fra 24 differenti tipi di astronave, si va dai fighter ai potenti incrociatori spaziali. Durante i numerosi combattimenti, se avrete successo, vi verranno dati dei punti che potranno essere investiti in seguito prendendo navi sempre più potenti. Se avrete acquisito abbastanza prestigio, potrete crearvi un fighter nuovo ideato ed armato da voi stessi. Attenzione però: se costruite navi troppo armate e con scudi di energia al massimo della potenza perderete in accelerazione ed in manovrabilità, esattamente come avviene sul mare con le pesanti, ma potenti, corazzate.

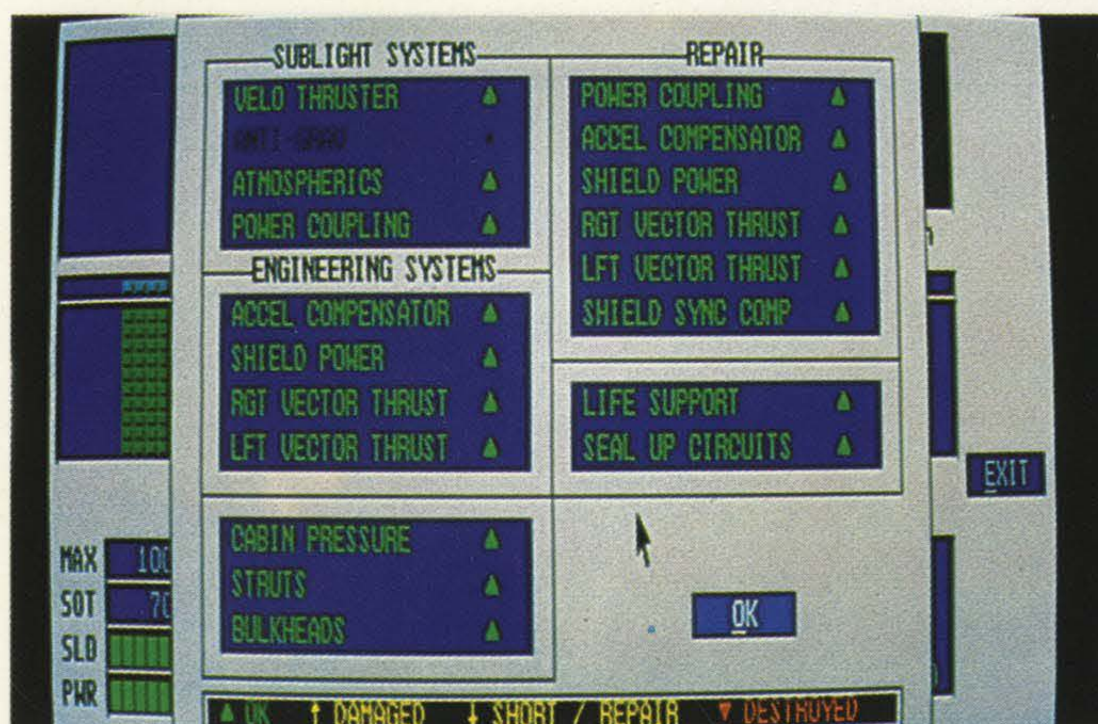
Una volta generato lo squadrone verrete mandati in missione dal comando generale del TOG o del Commonwealth (dipende a quale fazione appartenete) vi verranno impartiti gli ordini di battaglia e dopo un breve briefing sarete in viaggio verso la zona delle operazioni. Qui vi scontrerete con il naviglio nemico; vi verranno dati punti-prestigio per ogni nave avversaria distrutta, oltre ad un bonus per tutti i componenti del gruppo se riuscirete nella missione.

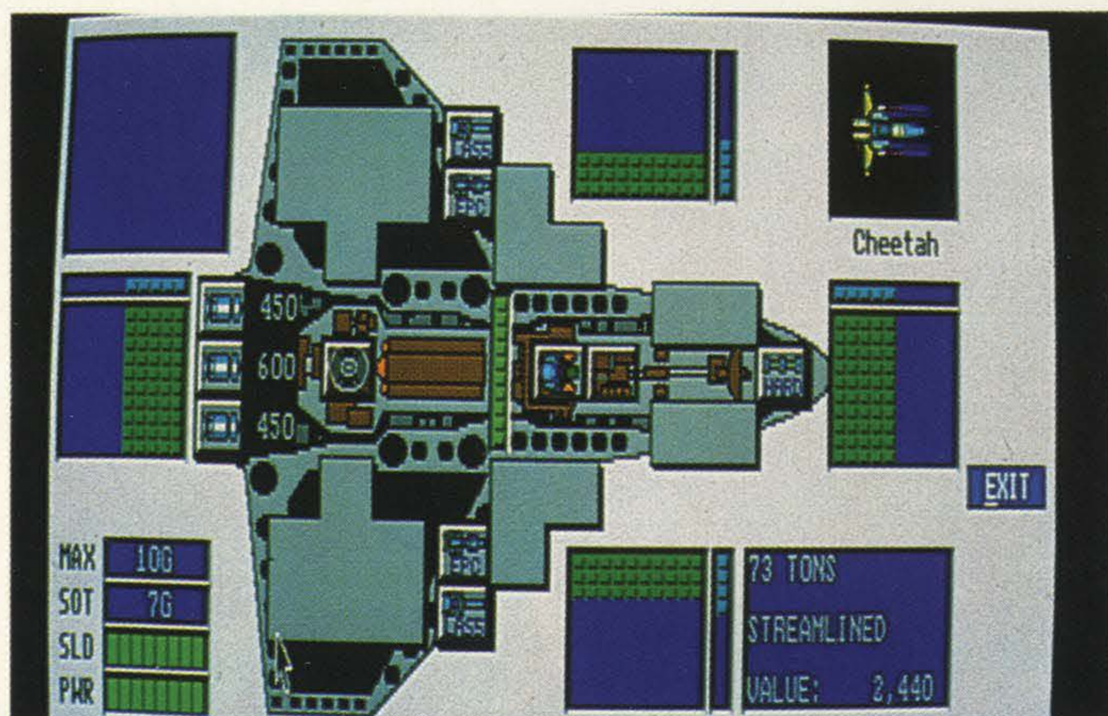
Potrete vivere in prima persona 14 diversi tipi di missione, dipenderà dalle esigenze del momento e dall'umore del computer. Al ritorno, terminati i combattimenti, dovrete riparare le astronavi danneggiate prima che vi venga assegnata una nuova missione. Un combattimento dura circa 30 minuti, una partita più di 40 ore.... non c'è male!!!!! Gli intenditori saranno più che soddisfatti. Non sempre è infatti possibile trovare un compagno di gioco od un gruppo di amici disposti a vivere un wargames lungo 40 ore, senza tener conto che oramai è inverno è si sta bene al calduccio di casa. INTERCEPTOR per poter funzionare deve essere installato su hard disk o su un paio di floppy, l'originale contiene solo i files compressi, inutilizzabili senza una decompattazione. La giocabilità è elevata, sia per la possibilità di utilizzare unicamente il mouse sia per la facilità del gioco, ogni singola procedura non offre difficoltà di sorta, anche perchè tutti i possibili comandi sono ben visibili sul video ed attivabili tramite il mouse. La grafica (se possedete una scheda EGA o VGA) è eccezionale, degna di un buon arcade. Le qualità grafiche e di giocabilità aggiunte al background, in cui si inserisce questo wargame della FASA, fanno di INTERCEPTOR - RENEGADE LEGION una simulazione da possedere a tutti i costi. Il gioco non si rivolge solamente al solito gruppetto di intimi, appassionati di wargame complicatissimi e lunghissimi, ma anche a quei giovani che vogliono avvicinarsi a questo fantastico mondo senza avere un primo impatto troppo traumatizzante.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









J.R.R. Tolkien's

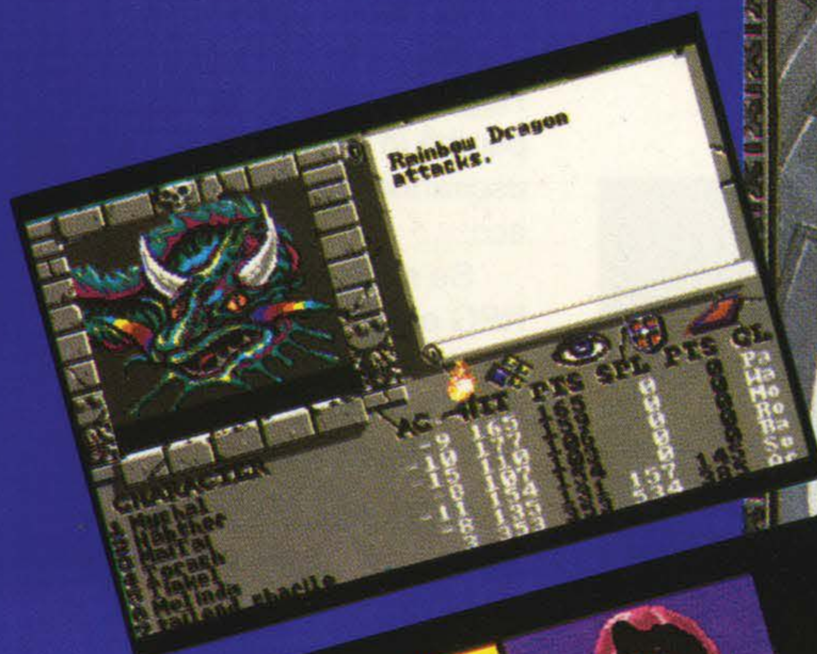
The Lord of the Rings™





Disponibili per PC
Istruzioni in italiano









C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

BUCK ROGERS

COUNTDOWN TO DOOMSDAY
SSI
IBM E COMPATIBILI - AMIGA
PREZZO: L. 79.000

Benvenuti nel venticinquesimo secolo !!!!! Così recita (più o meno) la scatola contenente questo nuovo lavoro del TSR Group, ultima fatica di questo gruppo di appassionati e studiosi di giochi da tavola, oramai straricchi, grazie ai soldini guadagnati vendendo in tutto il mondo i DUNGEONS&DRAGONS.

COUNTDOWN TO DOOMSDAY è un fantastico gioco di ruolo, che prende ispirazione dal corrispettivo gioco da tavola.

Per sviluppare quest'avventura il TSR Group ha sfruttato una nuova espansione basata sui plurivincenti moduli AD&D, sempre sviluppati in collaborazione con la SSI.

Il background che da vita a questa nuova serie di avventure di Buck Rogers è nota a tutti gli appassionati: sin dai tempi in cui noi vecchietti aspettavamo impazienti alla sera il nostro papà, che tornava a casa con un famoso quotidiano che conteneva in allegato un paio di pagine con le fantastiche avventure di Buck Rogers. Era il lontano 19.... beh meglio non entrare in dettagli così insignificanti!!!!! Sta di fatto che dopo molti anni, dopo innumerevoli combattimenti e vittorie il buon Buck torna a noi sotto forma di videogioco, un role-playing game dalle caratteristiche eccezionali.

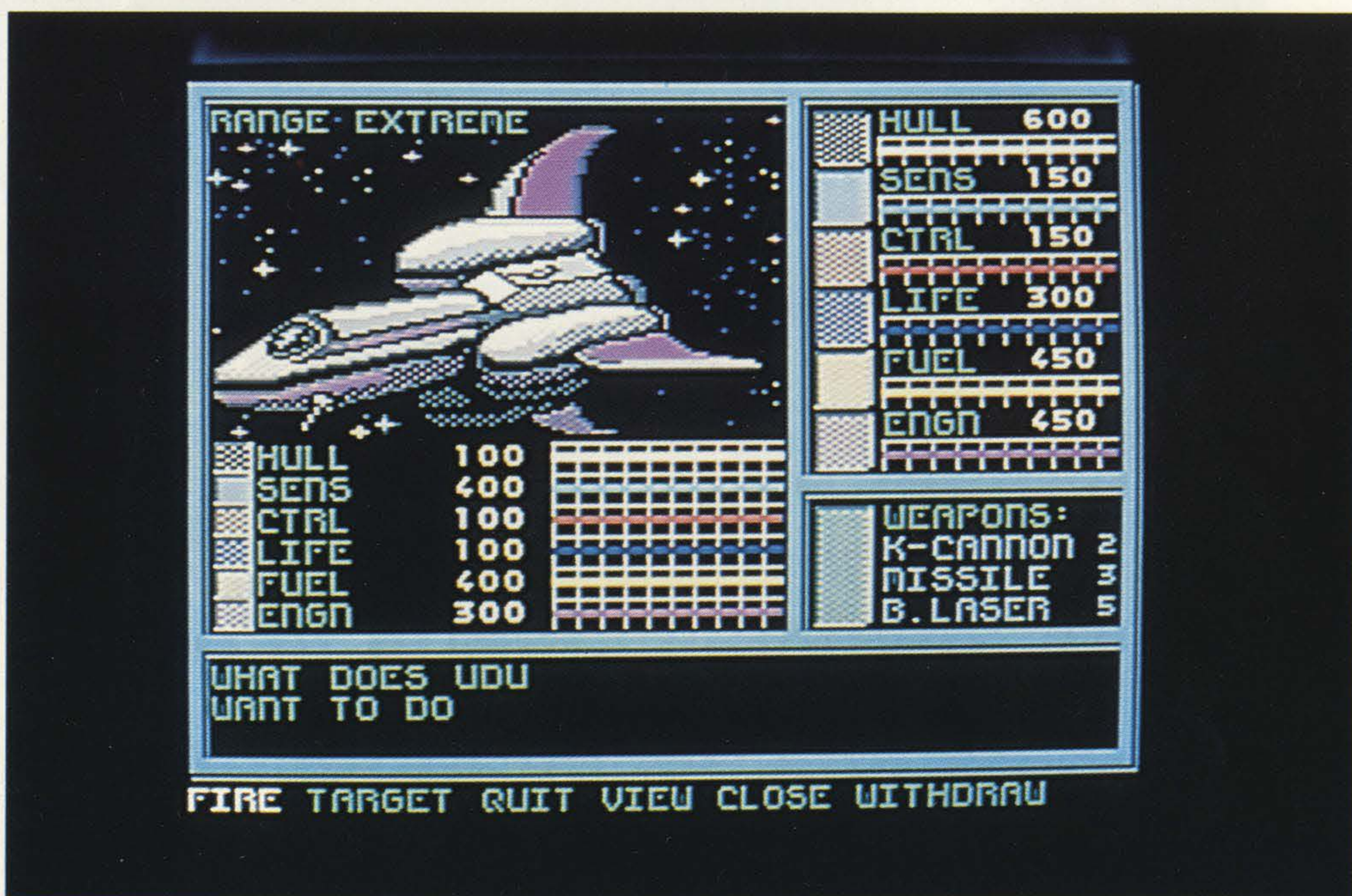
I pianeti del Sistema Solare sono ormai tutti colonizzati, la vecchia Terra è quasi morta a causa delle guerre e dell'inquinamento radioattivo ed industriale. La potente corporazione RAM (Russo-American Mercantile) ha le sue basi su Marte e da qui gestisce tutto il Sistema Solare, sfruttando tutti gli abitanti dei pianeti. Sulla Terra un gruppetto di eroi tenta di guidare l'insurrezione per liberare il pianeta ed il resto della Confederazione da questo terribile potere.

Per riuscire nella sua impresa il nostro eroe avrà bisogno del vostro aiuto e della vostra abilità, sia nell'arruolare nuovi seguaci, sia viaggiando nel profondo spazio alla ricerca di nuove scoperte e nuove armi, indispensabili per riuscire nell'impresa finale. Tutte le speranze di riportare la libertà sui pianeti sono riposte nella NEO (New Earth Organization), fazione capeggiata da Buck Rogers.

Con il vostro team dovrete esplorare nuovi mondi, aumentare l'abilità dell'equipaggio e del resto del gruppo; in molti casi una alta specializzazione dei vari caratteri sarà più importante di una nuova arma, soprattutto quando si tratterà di sopravvivere in luoghi terribili come la superficie di Venere o di Saturno.

COUNTDOWN TO DOOMSDAY è stato creato dalla stessa equipe che ha collaborato alla realizzazione dei vari POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, CHAMPIONS OF KRYNN, SECRET OF THE SILVER BLADES, sempre della SSI.





Il gioco si sviluppa in diverse fasi, tutte collegate fra di loro, che vi porteranno ad esplorare pianeti sconosciuti, pilotando navi modernissime all'interno dello spazio più profondo.

Una partita dura normalmente dalle 40 alle 100 ore!!! Dovrete combattere contro le navi spaziali della RAM, troverete nemici e personaggi ostili nei luoghi più disparati; in alcuni casi dispererete di poter riuscire nell'impresa finale. Solo con molta abilità ed accortezza riuscirete a giungere in fondo a quest'ultimo RPG della SSI.

In redazione abbiamo provato sia la versione per PC sia quella per AMIGA. In entrambi i casi la grafica è da mozzafiato. La giocabilità è quella solita degli ultimi AD&D sfornati dalla casa americana. Se possedete un PC, una VGA (sfruttata in alta risoluzione) ed una scheda musicale AD LIB potrete gustare appieno le qualità di questa prima avventura del mitico Buck Rogers senza nulla togliere ai possessori di un'Amiga che in questo caso hanno poco da invidiare ad un PC (a parte i 640X480 punti a 256 colori, il suono dell'AD LIB e la possibilità di giocare ad una velocità decente sfruttando le qualità di un buon hard disk, senza continuare a scambiare i tre dischi da tre pollici che compongono il gioco!!!!!).

Questa prima storia di Buck Rogers promette bene, anche perchè in un non lontano futuro usciranno i vari volumi 2, 3 ecc.....

Se siete appassionati di RPG ed amate l'interfaccia utente utilizzata dalla SSI non fatevi scappare quest'ultima fatica dei mitici TSR.

Val. Globale: 8

TEAM YANKEE

EMPIRE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT.59.000

Guidare un carro armato è ormai cosa di tutti i giorni; software house come Microprose, Loriciels e Rainbow Arts ci hanno addestrato per benino.

Le cose si complicano però una volta al comando di ben sedici unità corazzate, da impegnare contro la mitica Armata Rossa.

Tutto quello che succede ad ogni carro viene quindi devoluto e sottoposto alla nostra attenzione, senza tralasciare il benchè minimo particolare. Fermare l'Armata Rossa significa bloccarne l'avanzata verso l'Europa, nel tristemente possibile scenario bellico che ben tutti conosciamo: Russia contro America!

Nel nostro team vi sono dodici M-1 Abrams, due M-2 ITV e due M-113 APC. Raggruppati in pattuglie di quattro unità (ciascuna con almeno due dei primi), tutti i mezzi dovranno agire di comune accordo al fine di sviluppare una concreta offensiva su più fronti.

La gestione del game si avvale, oltre che della solita schermata visiva per ogni mezzo, di un meccanismo di split-screen che permette il controllo contemporaneo di un massimo di 4 carri alla volta. Ciò si rivela basilare per poter osservare quattro differenti punti del campo di battaglia, lasciandosi sfuggire il meno possibile.

I movimenti si studiano e si attuano sulla carta che viene sviluppata da una serie di carte topografiche richiamabili in qualsiasi istante. Qui potremo impostare il punto di arrivo di ogni pattuglia, la velocità di movimento, nonchè il tipo di formazione da assumere. Sul terreno troviamo di tutto, praterie, colline, montagne, corsi d'acqua, ponti, trochi, massi rocciosi ed ostacoli di ogni tipo.

Questa sezione, come tutte le altri fasi del game, viene gestita esclusivamente da una copiosa serie di icone devolute al mouse.

Per sparare si carica il cannone, si gira la torretta, si punta e ci si avvale di una vista all'infrarosso (di notte) o di un sistema telescopico per ingrandire il bersaglio.

Il game si sviluppa attraverso un'escalation alle promozioni sul campo, conseguibili dopo cinque vittorie consecutive, in decine e decine di differenti scenari.

Ben presto giocare a Team Yankee si rivela un vero incubo di strategia ed azione; riconoscere i propri carri fra l'accozzaglia di metallo roboante che popola lo schermo non è certo cosa da tutti. Impartire ordini alle unità, senza tralasciarne nessuna, è altrettanto impegnativo e richiede particolare attenzione, nonchè la capacità di seguire, in contemporanea, mossa dopo mossa.

Grafica rigorosamente tridimensionale, persino un po' "cartoon" e sonoro d'atmosfera condiscono egregiamente questa insolita simulazione.

Team Yankee diventa perciò un'affascinante e prorompente miscela di strategia ed azione che si distacca clamorosamente dal primo esempio di "carro armato arcade" targato Loriciels.

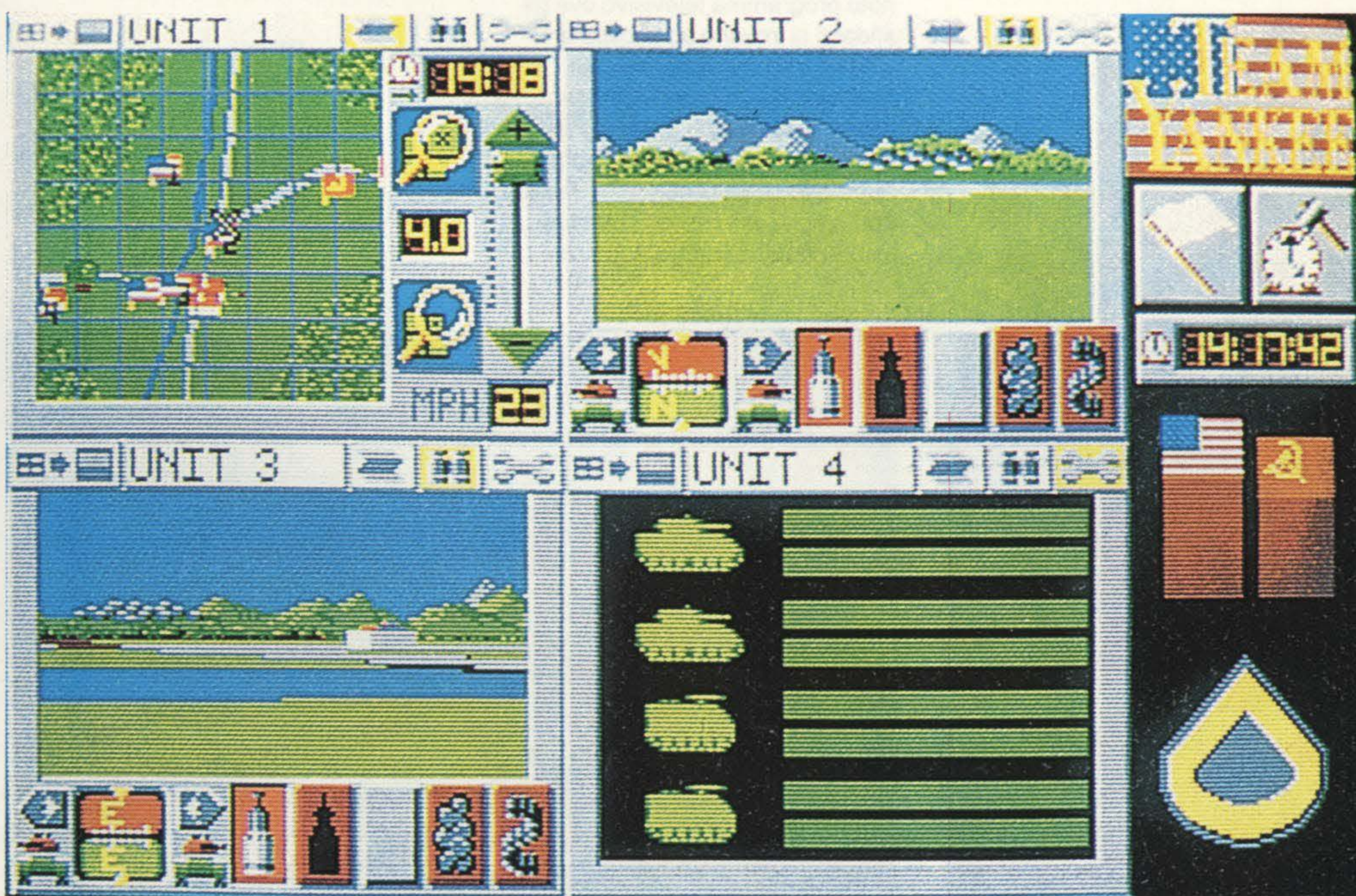
Si pensa, poi si spara, anzi, si spara e poi si pens.., no, si pensa e poi...: insomma, se cercate un bel game "blindato" e non volete spendere le 89.000 di M1 Tank Platoon, ora sapete cosa scegliere.!

Se poi vi volete leggere il libro da cui Team Yankee è stato tratto, cercate il libreria "Team Yankee - Attacco In Profondità" edito da Rizzoli!

Val. Globale: 8,8







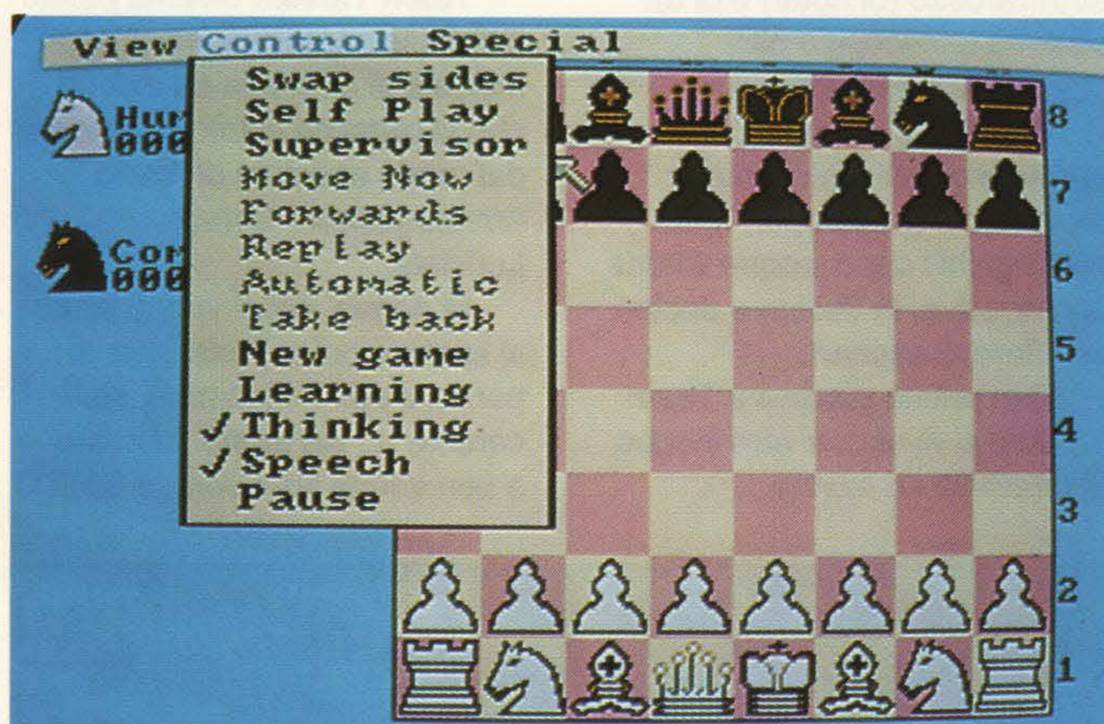
CHESS SIMULATOR

INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT.49.000

Lo stupendo simulatore di scacchi targato Infogrames fa il suo ingresso anche nell'olimpo dei "gioielli" per PC. Sempre pronto all'uso edisponibile a qualsiasi tattica, impostazione e configurazione, Chess Simulator è il programma definitivo per tutta l'utenza MS/DOS. Una vastissima libreria di mosse di risposta si affianca infatti ad numerosi livelli di difficoltà, svariate realizzazioni grafiche, commenti sonori, studi particolareggiati di ogni fase di gioco, consigli computerizzati e mille altre opzioni che solo un gioco come questo può offrire. Non manca persino una particolareggiato studio storico di ogni sequenza di gioco, con tanto di Help sempre disponibile da parte del computer. Per una volta non si deve necessariamente possedere una scheda VGA: la grafica in EGA è già stupenda. La comodissima gestione del programma a menu completa egregiamente un capolavoro.

Val. Globale: 8,8

VG&CW YEP!



CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT.59.000

Anche per il sedici bit Atari ecco l'originale ed irrinunciabile simulatore di volo firmato dal mitico Chuck "asso della cloche" Yeager. Il programma, che sfrutta una veloce e dettagliata animazione vettoriale solida, ci permette di far scùola di volo su velivoli i tutti i tipi che vanno dai classici Piper ad elica agli F-16 e agli Space Shuttle. Nella confezione c'è anche una audiocassetta (in inglese) con alcune sezione di training realizzate dalla viva voce di Chuck. Se possedete un ST con 1 Megabyte di memoria potrete anche sviluppare voli in formazione acrobatica con i Blue Angels o i favolosi Thunderbirds, osservando il tutto da angolazioni visive illimitate. Si gioca con mouse, joystick o tastiera, godendosi il massimo livello attualmente possibile di simulazione aerea. Imperdibile per gli appassionati!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

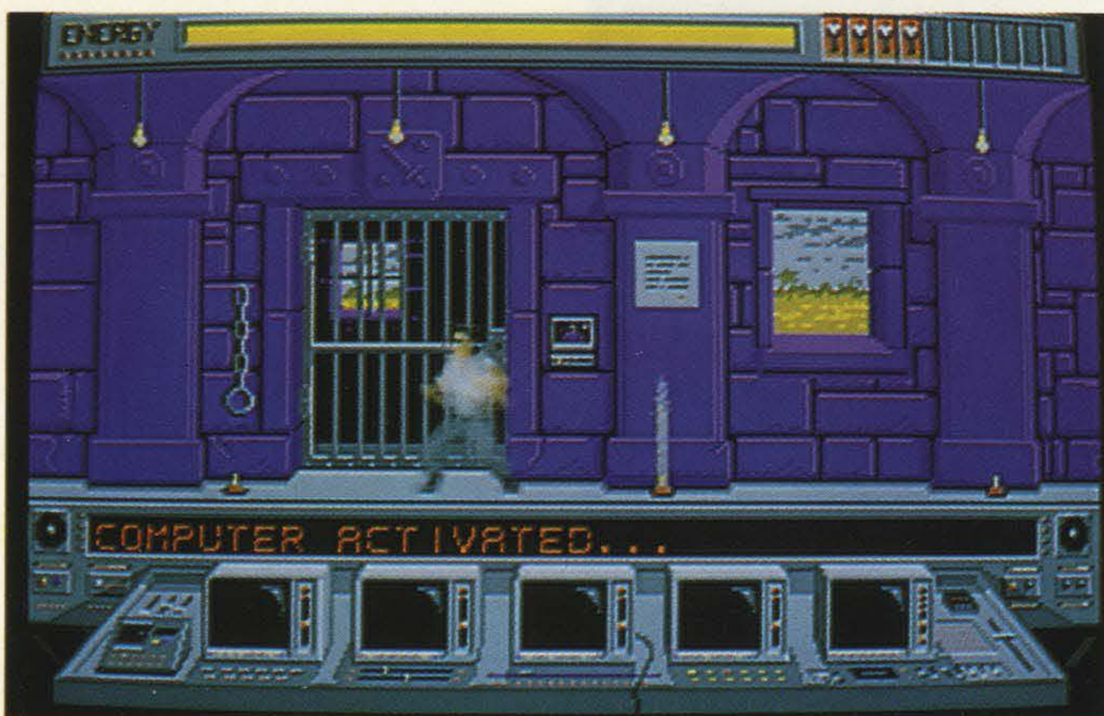


COUGAR FORCE

TOMAHAWK
NUOVA VERSIONE: PC
PREZZO: LIT.59.000

Anche in versione PC ecco uno dei più indiavolati action game prodotti dalla Tomahawk francese. La Cougar Force è una squadra d'assalto cui ovviamente facciamo parte, nei panni di un intrepido 007 in procinto di distruggere una pericolosa organizzazione terroristica. L'azione si svolge su un arcipelago segreto ove, dapprima ci troviamo prigionieri del nemico, poi dovremo scappare, impadronirci di ari, motoscafi e deltaplani, mettendo in atto la nostra missione. Grafica ed animazioni particolarmente accattivanti realizzano questo game multi-livello in cui ambientazioni bi e tridimensionali si avvicendano incrementando la carica di interesse e di originalità. Un po' lente, tuttavia, le animazioni a scrolling orizzontale. Simpatico il sonoro, anche se già sentito, ottima la giocabilità che sfiora, a volta, la classica interazione di un vero arcade-adventure.

Val. Globale: 7,8



MATCH PAIRS

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT.39.000

Il gioco "intelligente di memoria, che parla", altresì identificabile come Match Pairs, arriva anche sui nostri schermi Atari, per la gioia dei più piccoli videogamer. Match Pairs è un classico passatempo computerizzato realizzato a guisa del noto programma televisivo ove gli sfidanti si trovano ad accoppiare simboli e figure disseminate e nascoste du un grande tabellone. La novità è che Match Pairs ci parla, grazie alla digitalizzazione vocale, in quattro lingue e ci permette dunque non solo di esercitare la memoria, ma anche di imparare parecchi, comodi vocaboli in idiomi differenti dal nostro. Le potenzialità didattiche del programma assumono perciò nuove connotazioni, rendendo Match Pairs un programma di esclusiva originalità, sviluppato su 5 modi di gioco differenti, con tre livelli di difficoltà. Ottima la grafica, simpatico ed accattivante il sonoro.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

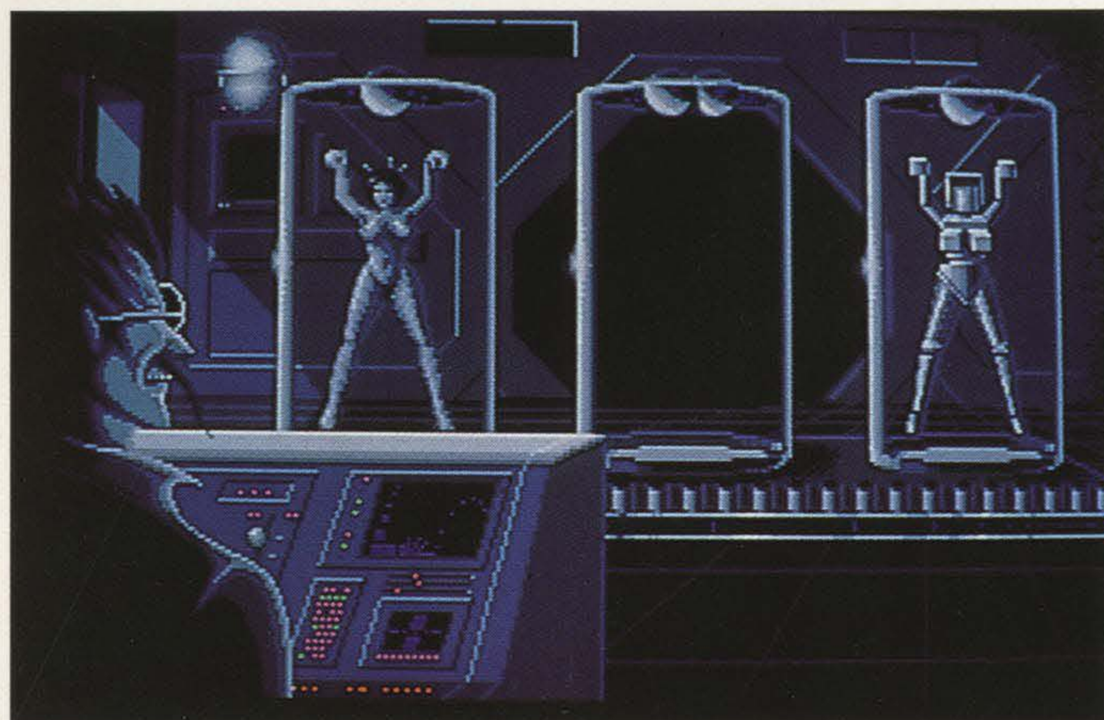


GEISHA
TOMAHAWK
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 59.000

Il "Blade Runner" al femminile, targato Tomahawk, invade magicamente anche le RAM dei nostri ST. Si tratta di una "erotic-adventure" dai toni garbati e dalle tinte particolarmente calde, ambientata nella Tokyo del 1993 dove un temibile boss della mala ha rapito la nostra compagna per costringerla alla prostituzione cibernetica. Il tutto si sviluppa attraverso ambientazioni altamente avveniristiche, condite da gadget, attrezzature e scenari che sembrano tratti da una novella di Philip Dick. Si gioca con il mouse che controlla l'esclusivo sistema di interazione ad icone, sfruttando un comodo e chiaro manuale di istruzioni che ci introduce al gioco grazie soprattutto ad una mini novella d'ambientazione. Ottima dunque la grafica, la ricchezza di dettagli e schermate, le animazioni e la stupenda colonna sonora che, ahimè, risulta tale solo su i modelli STE.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

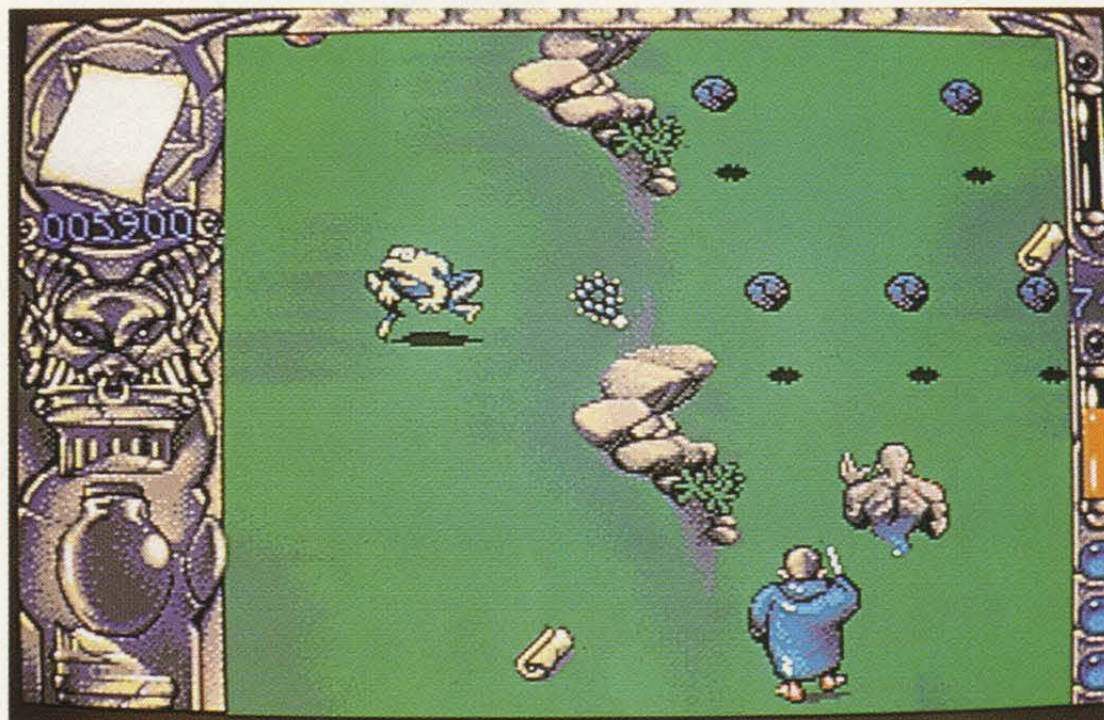


MYSTICAL
INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Decisamente migliore della versione per Atari ST, Mystical su Amiga si presenta come un insolito ed originalissimo arcade-adventure vissuto su uno scenario di impressionanti dimensioni, animato da un superbo scrolling verticale. Il protagonista della nostra storia è un giovane apprendista stregone impegnato nel difficile tentativo di salvare il proprio tutore dalle forze arcane ed oscure che, ribellatesi al suo controllo, lo hanno intrappolato. Nasce dunque, nella migliore tradizione di questi giochi, una lunghissima esplorazioni di una landa incantata, ove la raccolta di oggetti chiave si mescola a numerosi combattimenti contro mostri di ogni tipo. La notevole complessità di svolgimento viene devoluta all'esclusivo controllo via joystick, incrementando dunque la già altissima giocabilità. Ottime animazioni, incantevole l'accompagnamento sonoro.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



NO EXIT
TOMAHAWK
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT.39.000

Dopo la recensione apparsa un paio di numeri fa, molti utenti Amiga saranno senza dubbio rimasti con l'amaro in bocca. No Exit per il PC è infatti un programma particolarmente divertente ed interattivo, in grado di tener testa ai "picchiaduro" di software house più blasonate. Amighisti in ascolto, asciugate le lacrimucce e rompete il porcellino: No Exit c'è da oggi anche per il vostro inseparabile 16 Bit. L'aspetto grafico di questo gioco di combattimento multilivello ci regala uno stupendo scenario multicolore dove velocissime animazioni ci incollano "anima e joystick" allo schermo. Si combatte dunque un misto di Thai Boxing e di Karate contro numerosi avversari (si gioca anche in due), tramutandosi (gettoni bonus permettendo) in altrettanti mostri particolarmente impressionanti e brutali. Una sfida dunque all'ultimo sangue, ricca di indiavolata azione arcade.

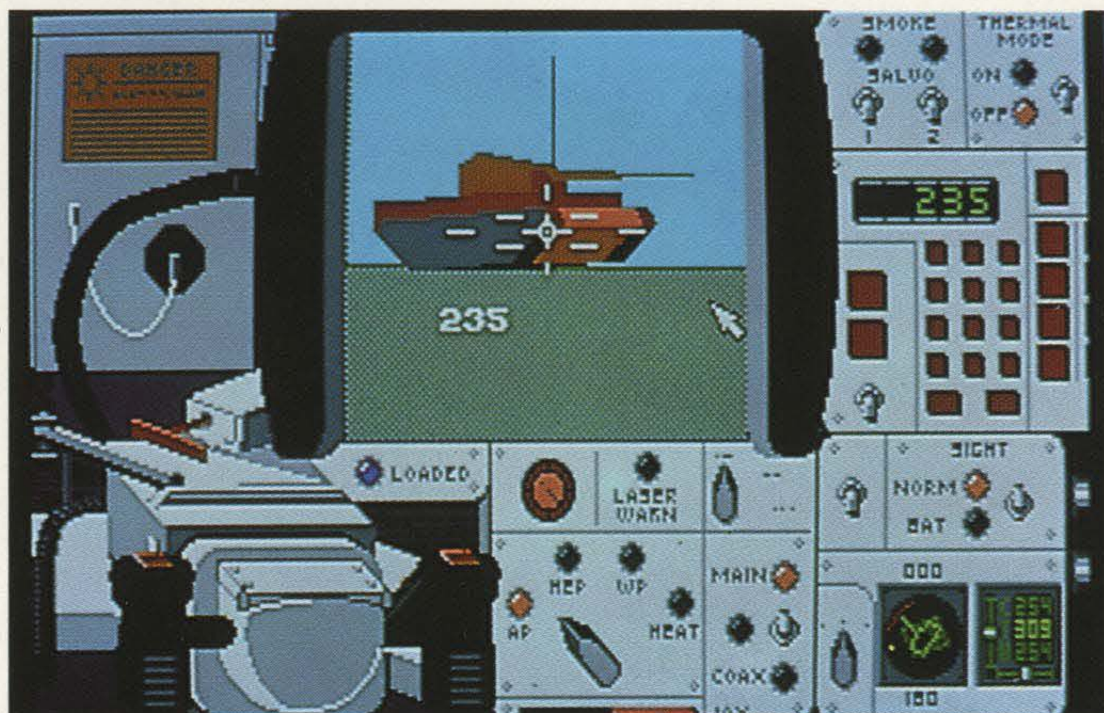
Val. Globale: 8,6



M1 TANK PLATOON
MICROPROSE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT.89.000

Anche per Amiga arriva l'atteso simulatore di carro armato che ha inaugurato, qualche tempo fa, una piccola mini serie in cui la maggior parte delle software house di fama mondiale ha cercato di proporre la versione definitiva. Alla Microprose va comunque la palma d'oro per aver realizzato un programma di vastissime proporzioni e di elevata complessità, sposandolo ad un ottima interazione e ad una validissima carica di interesse. Al commando di una pattuglia di M1 Abrams, i mostri blindati di 63 tonnellate, attuale vanto della fanteria statunitense, potremo impegnarci in una serie di missioni di guerra indirizzate verso l'immancabile armageddon finale. L'eventuale mancanza di un hard disk si fa sentire notevolmente durante le fasi di accesso al programma. Le animazioni tri-di sono di qualità soddisfacente. Consigliato caldamente a tutti gli aficionados Microprose su Amiga.

Val. Globale: 8,6



TIME MACHINE

1	2	3 **START**	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

TIME MACHINE (Electric Dreams, per tutte le versioni):
La mappa del gioco è riconducibile ad una griglia di 5x5 schermi. Si parte dal terzo (quello con i geyser) e ci si orienta dunque seguendo le indicazioni numeriche accluse alla soluzione. Ogni serie di cinque schermi orizzontali corrisponde ad un livello di gioco, per ciascuno dei quali vi forniamo la soluzione.

ERA PREISORICA: Si parte dallo schermo con i geyser (3). Trasportate i mammiferi dallo primo schermo sulla sinistra (2) al secondo sulla destra (5). Per fare ciò posizionate un Pod nel primo schermo a sinistra (3), sparate alle uova e fatevi portare dallo Pterodattilo nello schermo della caverna. Lasciate anche qui un Pod e ritrasportatevi al primo schermo a sinistra di quello di partenza (3). Paralizzate un animale con il vostro raggio e non appena apparirà nella finestra in alto a sinistra trasportatelo al secono Pod. Ripetete più volte questa procedura (potete trasportare fino a sedici animali), e quindi tornate allo schermo di partenza (3). Bloccate i geyser con le rocce. Sarà dunque accessibile il secondo livello.

ERA DEI GHIACCI:
Innanzitutto dovete accendere un fuoco per mantenere calde le caverne ghiacciate. Posizionate un Pod nella caverna dello schermo 10 e quindi camminate fino al 7 e recuperate il legno.
Aspettate fino a quando non si troverà nella finestra in alto a sinistra e quindi trasportatelo al 10. Il legno sarà quindi nella caverna, quindi tornate al 6 e posizionatevi su un solido pezzo di terra prima di ritrasportarvi all'era preistorica. Utilizzando la stessa tecnica descritta per i mammiferi, trasportate il fuoco allo schermo 10 per dar fuoco al legno. Se quest'ultimo dovesse spegnersi ripetete la procedura. A questo punto prendete i pietroni dei geyser per riscaldare il pianeta. Per far sì che l'uomo primitivo possa vivere, dovremo insegnargli a coltivare il terreno.
Piantate un bel Pod vicino al fiume, vicino alle piante già esistenti, e trasportate le mele dallo schermo 2, ripetendo il procedimento per entrambe le sponde del fiume. A questo punto "warpatevi" al livello tre.

ETA' DELLA PIETRA
Per influenzare la tecnologia umana dovrete far girare le ruote! Se avete seminato nello schermo 9, ora troverete dei robusti alberi nell'omonimo schermo 14. Dovrete rompere i rami e costruire un ponte sul fiume. Ciò vi permetterà di lanciare la ruota oltre il corso d'acqua e qualche opzione supplementare nei prossimi livelli. Usate allora lo pterodattilo della prima era per farvi trasportare al di là del fiume e cambiate la zona temporale quando penserete di aver raggiunto lo schermo allineato con gli alberi. Ciò vi farà cadere proprio sui rami degli alberi, rompendoli durante l'atterraggio. Ripetete questo procedimento per l'altro lato e lanciate la ruota attraverso il ponte.
C'è anche un altro metodo; prendete la ruota e portatela dallo schermo 15 allo schermo 13 ed entrate nella capanna in quest'ultimo. Riapparirete nella capanna dello schermo 15; camminate fino alla ruota quadrata e depositatele vicino quella rotonda. La quarta zona sarà quindi accessibile.

IL MEDIO EVO:
Dovete distruggere Goliath, quindi prendete il barilotto di polvere esplosiva nello schermo 20 ed evitate la palla di cannone posizionandovi a metà dello schermo nel terzo livello e "warpandovi" nel quarto. Portate il barilotto allo schermo 19 e depositatelo proprio all'estremità destra del ponte - più gli sarà vicino, meglio riuscirete a procedere! Posizionate un Pod vicino al barilotto e aspettate che Goliath si avvicini all'estremità destra del ponte. Molto velocemente trasportatevi allo schermo 1 (dove si trovano i fuochi) e "warpate" le fiamme al barilotto in modo da farlo esplodere ed uccidere Goliath. Fatto ciò, prendete un'altro barilotto dallo schermo 20 e depositatelo nello schermo 16 vicino alla roccia mobile. Nascosta dietro a quest'ultima si trova una sorgente di petrolio, quindi posizionate un pod vicino al barilotto e seguite lo stesso procedimento per trasportarvi il fuoco dallo schermo 1 ed incendiare la polvere esplosiva. La roccia si sbirciolerà, rivelando la sorgente e la quinta zona sarà finalmente accessibile.

RIPARAZIONE DELLA TIME MACHINE:
Dovet recuperare i cristalli che alimentano la macchina del tempo. Uno di questi si trova nello schermo 1; per prenderlo uccidete un po' di terroristi allo schermo 25 e attendete una bomba. Trasportatela allora allo schermo 1 ed essa esploderà, liberando il cristallo. Sfortunatamente questo cadrà nella palude, ma sarà facile da recuperare nello schermo 2 se lo cercherete per un po'. Tornate alla macchina del tempo e metteteci dentro un Pod, ritornate al cristallo e teletrasportatelo nella macchina. Per attivare quest'ultima dovete raggiungere l'interruttore posizionato sopra il cartello "VID OIL" nello schermo 21. Tornate alla prima era ed utilizzate il Pterodattilo per farvi depositare sull'edificio della VID OIL nello schermo 21 (cambiando le zone temporali ovviamente!). Utilizzate la vostra arma per attivare e disattivare l'energia. Tornate indietro e posizionate il cristallo dentro alla macchina del tempo - assicurandovi che si spenta. Una volta depositato il cristallo, riattivate la macchina con l'interruttore. Tutto ciò che vi rimarrà da fare sarà salire a bordo e decollare!

CARTHAGE

CONSIGLI PER CARTHAGE

1) DIOGENE:

Una volta caricato il programma, la mappa frattale ci mostra la posizione delle città da difendere. Il nostro eroe (Diogene) si trova a Cartagine e viene rappresentato sulla mappa con un grosso elmo dorato. Cliccando su questo simbolo potremo quindi spostarlo su altre città (descritte dalle bandierine).

Quando Diogene viene posizionato sull'icona di una città, quest'ultima si illumina a conferma della selezione avvenuta. Per spostare Diogene da una città all'altra deve necessariamente seguire la linea tratteggiata di colore giallo che congiunge partenza e destinazione.

2) LA CORSA CON IL CARRO

Diogene, spostandosi di città in città, può raccogliere ed amministrare le finanze dei Cartaginesi al fine di costituire una possente armata da contrapporre ai romani. Durante i tragitti con la biga dovremo evitare di urtare o travolgere ogni tipo di ostacolo altrimenti qualche sacchetto di monete potrà cadere dal carro e andare perso. Più tempo impiegheremo per compiere ogni tragitto, maggiore sarà, nel frattempo, l'avanzata delle truppe romane. Sfruttando la superba tridimensionalità del tracciato, cerchiamo quindi di anticipare curve ed ostacoli. Durante i combattimenti con un altro carro, non dovremo più preoccuparci di mantenerci in carreggiata, ma potremo concentrare i nostri sforzi esclusivamente sullo scontro. Il miglior modo di eliminare l'avversario consiste nel distruggergli le ruote con le lame della nostra biga, senza alcun indugio dato che, durante i combattimenti, il nostro carro viaggia a velocità dimezzata rispetto al normale (si perde tempo!).

3) DENARO E COMMERCIO:

Il denaro è indispensabile per acquistare truppe in gran numero. Gran parte di esso arriva a Cartagine via mare soprattutto se quello che si trova già in nostro possesso è stato saggiamente spartito tra molte altre città (queste ultime allora incrementeranno la rete di commerci, aumentando le entrate per l'impero cartaginese). Le città che si trovano nelle aree più povere risultano particolarmente difficile da difendere in quanto è quasi impossibile acquistare, in loco, sufficienti armate. Dovremo perciò intraprendere numerosi viaggi per trasportar denaro soprattutto in queste regioni. Le città ricevono infine un po' di denaro anche in virtù del livello di tassazione locale.

4) DIFESA DELLE CITTA':

Nessuna armata può essere comprata o alterata entro i confini di Cartagine. Diogene deve trovarsi nella città prescelta per acquistare e creare le armate che dovranno difenderla. Lo stipendio per ogni esercito viene automaticamente detratto dalle riserve di denaro di ogni città ove è stazionato: facciamo quindi attenzione al fine di evitare il prosciugarsi di tali riserve che portano irrimediabilmente alla defezione dei soldati.

5) CREAZIONE DELLE ARMATE:

Lo stipendio delle truppe che si trovano fuori dalle città viene automaticamente detratto dalla riserve di Cartagine; anche qui dovremo assicurarci che tale dotazione venga sempre rimpinguata dalla navi commerciali che arrivano a Cartagine. Le truppe schierate fuori dalle città sono tuttavia abbastanza leali da non disertare anche se non vengono pagate per qualche tempo.

Creiamo eserciti al più presto in quanto essi necessitano di molta esperienza (tempo di vita) per opporsi concretamente al mitico nemico. Nuove unità che vengono aggiunte ad un esercito già vecchio di qualche mossa possono diminuirne il grado di esperienza.

La cavalleria si rivela una forza d'attacco di notevole potenzialità ed efficacia, tuttavia costa molto sia in fase di acquisto che di mantenimento. Cerchiamo di acquisire al più presto gli elefanti e la catapulte che si trovano sulla mappa prima che i romani distruggano il tutto arrivandoci per primi. Sfruttiamo al massimo della forza d'attacco le armate già pronte che si trovano a Cartagine: esse sono infatti molto potenti.

Non dimentichiamo che si può possedere un massimo di 5 eserciti contemporaneamente.

6) COMBATTIMENTO CONTRO I ROMANI:

Per bloccare l'avanazata nemica alla volta di Cartagine dovremo distruggere completamente ogni legione romana. Per spostare le e nostre armate sfruttiamo lo stesso sistema di movimento di Diogene, ma in questo caso potremo selezionare qualsiasi città come destinazione ed il computer calcolerà automaticamente il percorso d'avvicinamento più breve. Le armate percorrono sempre le strade. Possiamo anche spostare il simbolo di una nostra armata direttamente sopra quello della legione romana da combattere, in modo da lasciare al computer il compito di calcolare il percorso di intercettazione più breve. Teniamo comunque sempre d'occhio la posizione e la direzione di movimento delle nostre truppe in quanto i romani cercheranno di aggirarle ed evitarle. Ogni battaglione può muoversi liberamente su tutta la mappa di gioco; se ne trasportiamo uno sull'altro, otterremo un effetto di movimento cumulativo con relativo incremento della forza d'attacco.

7) VINCERE UNA BATTAGLIA

L'obiettivo principale di ogni battaglia è quello di uccidere il generale nemico; in questo modo l'intero esercito avversario scapperà in preda al panico. Cerchiamo di organizzare attentamente le nostre linee di difesa e attacchiamo molto tempo prima che le spie romane scrutino le nostre truppe e diano il via all'offensiva. Le truppe si dichiarano esauste ogniqualvolta sono costrette a combattere troppo a lungo; diamo quindi loro il tempo di ricostituire le energie "stoppando" i combattimenti.

Assicuriamoci che non esistano "talloni d'Achille" o "buchi" nella nostra linea difensiva al fine di non regalare al nemico un comodo passaggio verso il nostro generale. La cavalleria si rivela l'arma più adatta per scagliare l'attacco al massimo stratega avversario, mentre la fanteria va usata prevalentemente per azioni difensive. Utilizziamo gli arceri per eliminare la cavalleria romana. Gli elefanti sono molto potenti, ma anche molto lenti nel muoversi!

THE SUCCESSION WARS

BATTLETECH - THE SUCCESSION WARS FASA CORPORATION LIT. 49.500

Proprio in questo numero, tra le pagine delle simulazioni, troviamo una ennesima produzione della Fasa Corporation (Interceptor - Renegade Legion), giunta al successo mondiale grazie alla serie dei Battletech. Il Succession Wars che ci accingiamo ad osservare nei dettagli, si evolve dunque proprio da questa saga di combattimenti robotizzati del 31esimo secolo, che già avevamo introdotto qualche numero fa.

LA "SFERA INTERNA" E' IN FIAMME

Ci troviamo nel 31esimo secolo quando differenti casate si preparano ad una guerra per stabilire chi dominerà, incontrastato, le porzioni di spazio controllate dal genere umano. Mentre altre produzioni FASA presentano le varie campagne come scontri tattici, in questo Succession Wars viene dato ampio respiro strategico ad ogni scontro, offrendo la possibilità di vivere e sviluppare la guerra globale sin nei minimi dettagli. Nel gioco si affrontano cinque sfidanti, impegnati nella conquista del titolo di Lord della Lega Stellare, padrone incontrastato della "sfera di pianeti interna" alla galassia. Diviso in alcuni round, Succession Wars, prevede comunque alcune opzioni di gioco sviluppate per gestire meno di cinque partecipanti (minimo 2), sulla base di alleanze attuabili in maniera analoga allo Shogun della MB.
Nella ricca confezione troviamo il libretto di istruzioni (disponibile anche tradotto in italiano), la mappa, un mazzo di 48 carte, 70 cartoncini dei crediti (denaro), 2 dadi da 10 facce, sei bustine in plastica per "archiviare" i pezzi in entrata/uscita dal gioco e 620 segnalini fustellati in cartone.
Questi ultimi rispondono a:
Battlemechs (droidi), le unità migliori che rappresentano da 1 a cinque reggimenti.
Conventional Units: costituite da fanteria, corazzati e supporti logistici. Costano meno dei Battlemechs, ma non ne possiedono la stessa flessibilità.
Jump Ships (Navi da trasporto): Servono per il trasporto delle unità da combattimento attraverso la galassia.
Manufactoring Centers (Centri di Produzione): Estremamente costosi ed immobili.
Leaders: I personaggi che influenzano la politica della propria casata. La loro presenza in battaglia migliora la capacità di combattimento delle unità coinvolte e permette ad unità amiche di combinare e cumulare il proprio valore. Inoltre possono anche aiutare a raccogliere più tasse.
La mappa di gioco mostra la porzione di spazio conosciuto come Spazio Interno, diviso in settori corrispondenti ai dominii delle 5 dinastie. Ogni regione ha un nome, genera tasse e permette il movimento di unità e lo svolgersi delle battaglie. Il diametro è di circa 1000 anni luce.
I round di gioco prevedono una successione standard dei tutte le casate coinvolte nello scontro, che potranno, a turno, pescare le speciali carte-variabili, acquistare armate ed attrezzature belliche, spostare queste ultime, effettuare i combattimenti, modificare il proprio livello tecnologico, piazzare nuove unità e riscuotere gabelle. Le carte-variabili possono, inoltre, far intervenire nel gioco alcune armate mercenarie che, di volta in volta, vengono controllate da questa o quella casata.

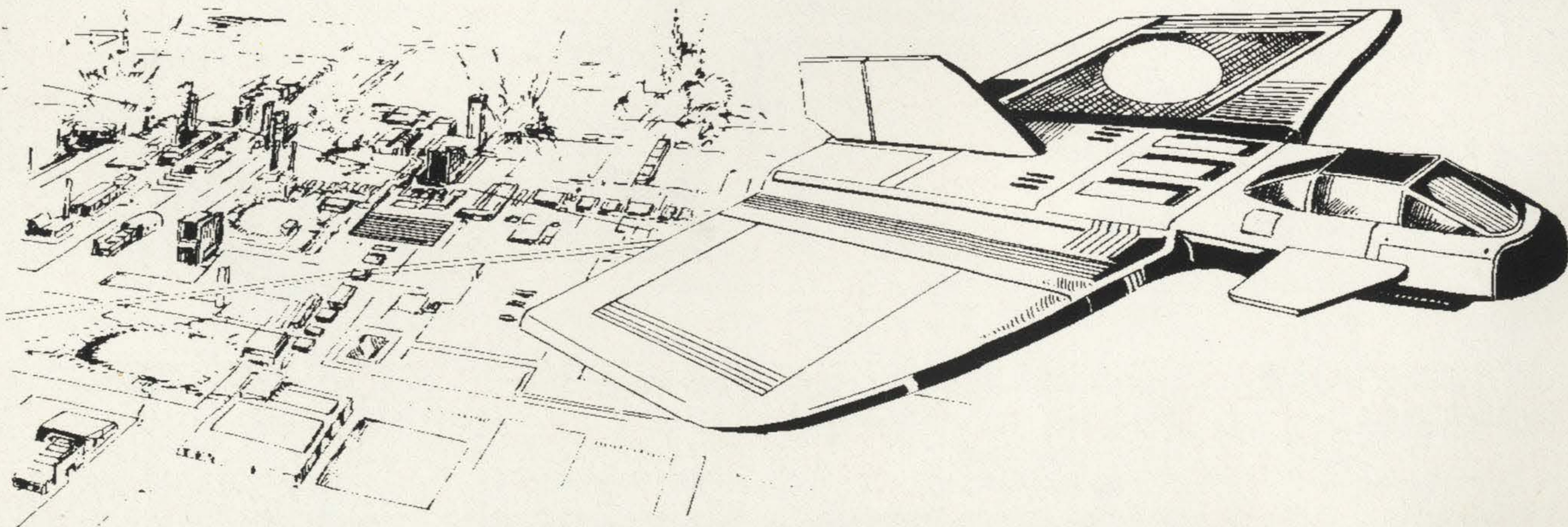
LO SCENARIO

Per cominciare il gioco ogni partecipante si rifà all'ordine di battaglia della propria casata nello scenario prescelto (due in tutto). Nel primo entra in vigore il set di regole base, nel secondo quello delle regole avanzate.

L'INIZIO DI UNA NUOVA EPOPEA BELLICA

The Succession Wars ha inizio proprio quando questo conflitto di scala intergalattica muove i sui primi passi nello scenario del 3025. Da qui si sviluppa un gioco della durata media di 30 ore a partita, dedicato quasi esclusivamente ai super esperti di questo genere. Indipendentemente dalla relativa, ingannevole semplicità delle regole (che comunque incrementano la potenzialità del dinamismo di interazione), Succession Wars è un game fantapolitico che può essere gustato e sviluppato nella sua integrità solo da partecipanti maturi ed esperti. E' consigliabile, infine, adibire una speciale sede di gioco ove posizionare e lasciare inalterato, ad ogni intermezzo o sosta, la mappa di gioco con tutti i numerosi segnalini, onde evitare di penare qualche lunga mezz'ora per ricostruire lo scenario di battaglia in corso. Un degno successore della saga dei "Mechs", che rende pieno merito alla Fasa Corporation.

THE SUCCESSION WARS è disponibile presso PERGIOCO, MI.




Giochi
PERGIOCO
PERGIOCO

HANNO CONTRIBUITO AI TRUCCHI:
Raffaele Summa (AV), Marcello Canova (MN).

BATTLE OF BRITAIN (Lucasfilm, per tutte le versioni):
Quasi tutti tendono a selezionare una quantità illimitata di munizioni; cioò comporta tuttavia una riduzione del punteggio in quanto già si parte "barando" con il computer. Eccovi dunque un piccolo consiglio per risolvere la mancanza di "ammo" durante la battaglia (giocando nella modalità normale, con punteggio inteegrale). Scendete il più vicino possibile al terreno o al mare e ritornate su molto lentamente. Continuate a ripetere questa manovra tenendo d'occhio i velivoli nemici che senza dubbio vi seguiranno durante le picchiate. Se realizzerete la manovra in maniera corretta tutti gli altri inseguitori si schianteranno al suolo (o in mare) evitandovi così combattimenti suicida senza munizioni!

TURRICAN (Rainbow Arts, per Amiga):
Nel livello 1/2, dove si trova il mostro a forma di pugno, salite sul primo spuntone di roccia, voltatevi verso sinistra, saltate e sparate: apparirà così un mattoncino distribuisci-bonus. Al livello 2/1 appena si tocca terra andate subito a sinistra e poi salite attraverso il piccolo labirinto, sino alla piattaforma che spara: qui troverete due vite extra!

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per CBM64/128):
Sulla schermata dei titoli digitate SIAMESE per ottenere vite infinite.

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per Amiga):
Iniziate a giocare e mettete il game in pausa; digitate quindi SAMANTHA LYON (senza spaziature) per far ricominciare il gioco con infiniti credits e vite. Un modo alternativo? Digitate durante la schermata dei titoli la parola ITSEASYWHENYOUKNOWHOW che farà apparirè la scritta CHEAT ON e vi regalerà vite e credits infiniti anche per due giocatori! Se non funziona provate a digitarla con le spaziature (ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW).

XYBOTS (Domark, per Amiga):
Digitate ALF sulla tabella degli High Score per ottenere, nella partita successiva, vite e credits infiniti.

APB (Domark, per Amiga):
Vale lo stesso identico trucco di Xybots.

DRAGON SPIRIT (Domark, per Amiga):
Mettete il gioco in pausa con F9 e digitate DRAGONHEAD; premete F10 per ricominciare a giocare con vite infinite!

HARD DRIVIN' (Domark, per Amiga):
All'inizio del gioco salite la prima collina della Speed Track (subito dopo la biforcazione). Una volta in "volo" mettete il cambio in folle e vi accorgerete di poter guidare liberamente senza più slittare in curva!

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTER (Domark, per Amiga):
I Reptilion, a causa di un problema di programmazione, fanno sì che i mostri di fine livello siano particolarmente difficili da eliminare. Al termine di ogni livello allora camminate direttamente attraverso l'area di combattimento fino a portarvi in prossimità del muro opposto. Una volta raggiunto quest'ultimo continuate a caminarci contro (dove due blocchi si uniscono) e lanciate bobme a più non posso. Dovreste essere in grado di passarci attraverso, evitando il terribile Reptilion.

PHOBIA (Image Works, per CBM64/128 - versione su disco):
Se perdete tutte le vite non riavvolgete il nastro, ma lasciate semplicemente caricare il registratore (sul PLAY) per arrivare d'incanto al livello successivo. Se avete memorizzato la posizione di ognuno di questi (sul counter del registratore) potrete anchee caricarne uno a piacere!

SIM CITY (Infogrames, per CBM64/128):
Premete F1 durante qualsiasi momento del gioco per resettare le vostre finanze ad una fantasmagorica cifra!

CURSE OF RA (Rainbow Arts, per tutte le versioni):
Ecco le password per i primi dieci livelli di gioco: WOBBLER, YIG, CTHULHU, LOVECRAFT (il mio idolo!!!!!!!!), TOMMYKNOCKERS, WATCHERS, MIDGARD, UNICORN, ISIS, TOLKIEN, KAZGOROTH. Strano che manchi il nome di Abdul Alzared o del suo Necronomicon, non vi pare?!

PRO BOXING SIMULATOR (Code Master, per CBM64/128):
Ecco le password per i vari pugili: Steady Eddie-PARTY, Dirty Larry-TALON, Fast Freddy-SWORD, Ronnie Razor-LUCKY, Deadly Dan-UNION.

XENON 2 (Image Works, per IBM PC):
Aspettate che appaia la schermata delle Game Options: selezionate quelle preferite e quindi premete F7. Iniziate a giocare normalmente ed usate il tasto "I" per diventare invincibili!

ULTIMA VI (Origin, per IBM PC):
Parlate con Lolo. Digitate SPAM (enter) per tre volte e quindi HUMBUG (enter). A questo punto dovreste essere in grado di modificare a piacere il vostro status e gli oggetti che possedete.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per CBM64/128):
Resettate il computer, digitate POKE 35002, 173, quindi SYS 4409 ed avrete vite infinite con la massima facilità!

KLAX (Domark, per CBM64/128):
Resettate il computer, digitate POKE 27686, 173 (Return), quindi SYS 2079 (Return) per ottenere credits infiniti.

SIM CITY (Infogrames, per IBM PC):
Digitate, durante il gioco, la parola FUND (tutto in maiuscolo!!!!) e vi cuccherete 10.000 dollari!

F-29 RETALIATOR (Ocean, per Amiga):
Digitate il vostro nome come CIARAN OK (spazi compresi) e vi troverete a disposizione una quantità impressionante di armi e munizioni!!!

ATOMIC ROBO-KID (Activision, per Amiga):
Sulla schermata dei titoli digitate TUESDAY 14TH (spaziatura compresa) e quindi premete il fire per iniziare a giocare: TaDaaaaa! Sorpresa! Schermo di opzioni per vite infinite ed altre simili amenità!

CABAL (Ocean, per Amiga):
In qualsiasi istante digitate SCHLIKA e premete poi F2 per completare istantaneamente il livello!

NINJA SPIRIT (Activision, per Amiga):
Quando il primo livello è stato caricato, premete F9, mettendo in pausa il gioco, e poi premete CAPS LOCK e quindi lo SHIFT di sinistra per ricominciare a giocare con vite infinite!

ROCK'N'ROLL (Rainbow Arts, per CBM 64/128):
Per passare di livello tenete premuta la sbarra spaziatrice e battete il tasto 1.

FLOOD (Electronic Arts, Amiga):
Digitate SOAP come password per evitarvi il disturbo di digitare tutte le altre 40 relative ai livelli di gioco.

VENUS (Gremlin, per Atari ST):
Premete il tasto UNDO fintantochè non appariràà la parola Cheat On. A questo punto fino a che non perderete una vita avrete energia infinita.

CHAOS STRIKES BACK (FTL, per Atari ST):
Dopo aver esplorato qualcuno dei primi livelli tornate alla prima stanza ed uccidete una cifra di vermi in modo da ottenere maggiori livelli personali per affrontare più comodamente i nemici successivi.

VOODOO NIGHTMARE (Palace, per Amiga):
Come senza dubbio avrete notato, tutti gli insetti e i vari mostriciattoli se ne vanno a nanna durante le ore notturne, lasciandovi liberi di girovagare senza problemi. All'alba tuttavia ritornano e sono dolori! Quando ritorna la luce allora mettete in pausa il gioco per accorgervi che, tuttavia, notte e giorno continuano ad alternarsi. Togliete la pausa quando ritorna l'oscurità allora per ricominciare a giocare quando non ci sono in giro mostri.

LEGEND OF THE LOST (Impressions, per Amiga):
Se volete giocare un po' più comodamente a questo "B-Game" della Impressions, provate a digitare nello schermo delle password la parola EDLER. A questo punto potrete scegliere da quale livello iniziare il gioco.